DOCUMENT RESUME

ED 189 783 EC 124 507

AUTHOR	Bluma, Susan: And Others
TITLE	Portage Guide to Early Education, Manual [and] Checklist. Revised Edition [and] Guia Portage de Educacion Preescolar. Manual [y] Lista de Objectivos. Edicion Revisada.
INSTITUTION	Cooperative Educational Service Agency 12, Portage, Wis.
SPONS AGENCY	Bureau of Education for the Handicapped (DHEW/OE), Washington, D.C.
PUB DATE	76
NOTE	815p.: For related information, see EC 124 508-509.
AVAILABLE FROM	Cooperative Educational Service Agency No. 12, 412 East Slifer St., Box 564, Portage, WI 53901 ($32.00 plus postage and handling for kit containing manual, 15 checklists, and instructional cards) also A Parent's Guide to Early Education: A Special Edition of the Portage Guide to Early Education in book form ($13.50).
LANGUAGE	English; Spanish
EDRS PRICE	MF05 Plus Postage. PC Not Available from EDRS.
DESCRIPTORS	Check Lists; Cognitive Development; *Curriculum Development; Curriculum Guides; *Developmental Programs; *Developmental Tasks; *Disabilities; Language Acquisition; *Learning Activities; Motor Development; *Preschool Education; Rural Education; Self Care Skills; Social Development; Stimulation; Teaching Guides; Teaching Methods
IDENTIFIERS	Portage Project

ABSTRACT

Intended for instructional personnel working with rural handicapped and nonhandicapped children (birth through 5 years), the documents provide English and Spanish versions of a checklist of behaviors to record an individual child's developmental progress, a card file listing possible methods of teaching these behaviors, and a manual of direction. The guide presents instructions for developing an individualized curriculum in six developmental areas: infant stimulation, socialization, language, self help, cognition, and motor skills. Following a description of the developmental areas are sections which address using the checklist and card file, planning curriculum goals (behavioral objectives, task analysis, types of aid, and correction procedures); and implementing curriculum goals (reinforcement and prerequisites for learning). The checklist lists 140 behaviors and contains space for entering child's age level, entry behavior, date achieved, and comments. The card file offers guidelines for developing skills relevant to the 140 behaviors covered in the checklist. (SBH)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

The Portage Project

REVISED

Portage Guide to Early Education

MANUAL

U S DEPARTMENT OF HEALTH, EDUCATION & WELFARE
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION POSITION OR POLICY

ED189783

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL IN MICROFICHE ONLY HAS BEEN GRANTED BY

David E. Shearer

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)."

EC 124507

S. Bluma, M. Shearer, A. Frohman, and J. Hilliard
Portage Project, CESA 12, Box 564, Portage, Wisconsin 53901, U.S.A.

Portage Guide to Early Education

MANUAL

©1976 Copyright Cooperative Educational Service Agency #12

All rights reserved, including translation. No part of these materials may be reproduced in any form of printing or by any other means, electronic or mechanical, including, but not limited to, photocopying, audiovisual recording and transmission, and portrayal or duplication in any information storage and retrieval system, without written permission from the authors.

Portage Guide to Early Education
The Portage Project
Cooperative Educational Service Agency 12
412 East Slifer Street
Portage, Wisconsin 53901

Portage Guide to Early Education

revised edition

AUTHORS:

Susan M. Bluma
Marsha S. Shearer
Alma H. Frohman
Jean M. Hilliard

CONTRIBUTORS:

Elizabeth H. Renaud
Neal Schortinghuis
Judith L. Slinger
George S. Jesien
Susan J. Weber

This is a revision of the Portage Guide to Early Education, experimental edition by:

David E. Shearer
James Billingsley
Alma Frohman
Jean Hilliard
Frances Johnson
Marsha Shearer

CREDITS

Mary Steffenhagen: *cover designs*
Jack Schumann: *card and checklist design*

ACKNOWLEDGEMENTS

PRIMARY ACKNOWLEDGEMENT GOES TO ALL OF THOSE PEOPLE ON OUR OWN STAFF AND THROUGHOUT THE COUNTRY WHO HAVE MADE VALUABLE SUGGESTIONS FOR ADDITIONS AND CORRECTIONS TO THE Guide. We would like to thank them for this input. These people represent public schools, day care centers, Head Start, residential facilities, hospitals, and universities. Although there are too many people to name, we hope that this 'thank you' reaches each one who has contributed to the Guide's revision.

To **RICHARD D. BOYD** whose skillful editing of the manual has greatly influenced its final form.

To **THE BUREAU OF THE EDUCATION FOR THE HANDICAPPED, U.S. OFFICE OF EDUCATION,** for their initial funding, which made possible the development of both the experimental and revised editions of the *Portage Guide to Early Education.*

To **ROY DURST AND THE BOARD OF CONTROL OF THE COOPERATIVE EDUCATIONAL SERVICE AGENCY 12** for their continued support, reinforcement and encouragement.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION 5

DESCRIPTION OF DEVELOPMENTAL AREAS 10
- Infant Stimulation 10
- Socialization 11
- Language 12
- Self-Help 13
- Cognitive 14
- Motor 15

USE OF THE PORTAGE GUIDE TO EARLY EDUCATION 17
- Checklist 18
- Card File 24

PLANNING CURRICULUM GOALS 28
- Behavioral Objectives 28
- Task Analysis 32
- Types of Aid 39
- Correction Procedures 43

IMPLEMENTING CURRICULUM GOALS 48
- Reinforcement 48
- Prerequisites for Learning 51

SUMMARY 56

BIBLIOGRAPHY 58

INTRODUCTION

This is the revision of the *Portage Guide to Early Education* (P.G.E.E.). This edition represents the work of many Portage Project Staff members over the last six years. When the Portage Project was first funded in 1969 by the Bureau of Education for the Handicapped (B.E.H.), the project staff searched for a curriculum suitable for use with children from birth to five years of age. The staff wanted a curriculum that 1) enhanced a developmental approach to teaching, 2) concerned itself with several areas of development including cognitive, language, motor, social and self help skills, 3) provided a method of recording existing skills and recording skills learned in the intervention period and 4) provided suggestions on how new skills could be taught.

The staff was not satisfied with the curriculum materials surveyed and elected to develop its own. The experimental edition was developed during the first three years of the project and was published in 1972. Over 9,200 sets of curriculum cards and 110,-840 checklists have been sold since September 1973. Purchasers have included agencies in every state in the United States plus a great number of foreign countries including Australia, Belgium, Canada, England, Israel, Jamaica, Japan, Lebanon, Mexico, New Zeland, Sweden, Uruguay, and Venezuela.

The Portage Project has over thirty replications across the country that have used the Curriculum Guide. The project staff provided training and technical assistance to these replication sites. They also made several follow-up visits to those sites during the program year. During these sessions, the project staff received valuable input regarding the Curriculum Guide which led to many changes and additions in the revised edition.

Additionally the staff was interested in who had purchased the P.G.E.E. and how it was being used. A survey of over 500 purchasers was conducted in 1974. It revealed that 1) over 60% of the purchasers were using the Guide in classrooms; 2) the Guide was being used with children with varying handicapping conditions and within a variety of instructional delivery systems: home, classroom and institutions; 3) the Guide was being used for curriculum planning by a diverse group of instructional personnel, including parents, institutional aides, professional and paraprofessional teachers, nurses, psychologists, physicians, and in teacher training institutions; 4) the Guide was being used with varying teacher-child ratios and with programs of differing theoretical bases and 5) many programs had valuable suggestions on how the Guide might be improved, expanded, and/or altered. This feedback led to the decision by the Portage Project staff that a revision was necessary.

The staff has worked on the revised edition for the past two years and has incorporated many of the suggestions offered.

The Guide comes in three parts, (a) a checklist of behaviors on which to record an individual child's developmental progress, (b) a card file listing possible methods of teaching these behaviors and (c) a manual of directions for use of the checklist and card file as well as methods for implementing activities.

MODIFICATIONS

CHECK LIST

1. The titles are behaviorally stated to specify the desired behavior and the level of performance required to credit the child with achievement of that skill.

2. An additional column has been added next to each of the behaviors to provide space for the teacher to write comments concerning the child's performance.

3. An Information Log sheet has been included at the beginning of the checklist to record related information about the child. This page can be used to record immunizations, medical and dental check-ups and diseases the child has had. This and other information can then be kept with the child's developmental record in the checklist.

4. All the behaviors which formerly appeared in the checklist have been re-evaluated as to their importance in child development and consequently some have been deleted. Other behaviors have been added.

5. The developmental areas (cognition, language, self-help, motor and socialization) have been extended to the six year age level.

6. The checklist now includes a section entitled infant stimulation. Many purchasers of the experimental edition working with infants or the severely handicapped requested a finer breakdown of skills at the birth to one year age level. In attempting to accomplish this, it was found that many of the activities an infant performs are not readily taught, yet their development can be enhanced by various stimulation activities. These early skills from the birth to four month level have been put into a separate developmental area because they are prerequisites to later development in all areas.

7. The checklist is now color coded to match the cards.

8. The directions for use of the Guide are included in a separate manual rather than at the front of each checklist.

CARD FILE

1. The box design has been modified to provide easier access to the cards and manual as well as ease in storage and carrying.

2. The format of the card has been changed. Formerly a title and a behavioral objective were listed on each card. The titles are now stated as behavioral objectives so that duplication is avoided.

3. Additional suggested activities have been included on all the cards which remain from the experimental edition.

4. Cards have been added to match the behaviors added to the checklist.

5. Six cards at the beginning of the infant stimulation section which describe general stimulation activities for auditory, visual and tactile senses have been added. These suggestions could be incorporated into other activities which use these sensory modalities to teach the young infant or severely handicapped child.

MANUAL

One manual of instruction is enclosed in the card box with each set of the Guide. This manual includes specific directions for completing the checklist and use of the cards. Directions have been included for breaking the behaviors into a series of teaching steps and incorporating these steps into the teaching process.

The authors of the revised edition of the *Portage Guide to Early Education* request your suggestions for additional improvements in the manual, checklist or cards. Mail to:

Cooperative Educational Service Agency 12
412 East Slifer Street
Portage, Wisconsin 53901

This revised edition is dedicated to the parents and children who have participated in the Portage Project. Without them the publication of this Curriculum Guide would not have been possible.

David E. Shearer
Project Director
Portage Project

DESCRIPTION OF DEVELOPMENTAL AREAS

The *Portage Guide to Early Education* (revised edition) is comprised of five developmental areas plus a section on infant stimulation. The areas of infant stimulation, self-help, motor, socialization, language and cognitive skills are not isolated from each other; there is necessary overlap between the developmental areas. Behaviors already exhibited in one or more areas of development serve as readiness or prerequisite skills allowing the child to perform a new skill in another area of development. For instance, Card 81 in motor development is "Puts together a 3-piece puzzle or formboard." and requires a prerequisite cognitive skill of being able to match objects that are the same (Cognitive Card 18). Thus development is cumulative; what a child learns today is based on the skills he already exhibits.

The following descriptions of the five developmental areas plus infant stimulation serve as a definition of the areas and an explanation of the basis for including the skills listed within the *Portage Guide to Early Education* (revised edition).

INFANT STIMULATION

Much of any child's future course of development and learning depends upon the stimulation and reinforcement he receives in infancy. The infant stimulation section provides the user with suggested activities and materials designed to elicit appropriate responses from the child.

The infant requires significant environmental input before a response can be expected, therefore, many of the items listed are those behaviors the parent or educator does with the child. No requirement for a response from the infant is made, yet the environment for learning is enriched by these adult-initiated ac-

tivities. Cards 1 through 6, as well as others that are interspersed in the section are of this type. The suggested activities provide structure to the stimulation and reinforcement behaviors of adults to facilitate development of the infant.

Other items require either undifferentiated or specific responses from the child. Cards 11, 32, and 35 are examples. Though a response is required from the child, it is elicited by adult activities.

The behaviors listed in this section can serve as a guide for teaching infants between 0 and 4 months of age as well as older children who are functionally similar. By utilizing the suggestions on the cards the user will have specific ideas to help provide early stimulation and opportunities for learning which will serve as the basis for further development.

SOCIALIZATION

Socialization skills are those appropriate behaviors that involve living and interacting with other people. During the preschool years, social behaviors are reflected in the manner in which the child works and plays with parents, siblings, and playmates. These developing capabilities affect both the child's skill acquisition in other areas of development and the ability to function appropriately within the environment.

Children learn through imitation, participation, and communication—all basic social skills. For example, the infant quickly finds parental smiles and attention to be rewarding, and learns that crying is sometimes followed by maternal interaction. Later, the infant begins to imitate mother's smile and vocalizations. There is pleasure in both being a part of the family circle and participating in it. If the family attends to the child's vocalization, communication is reinforced and becomes more frequent. Thus as socialization skills are acquired, the child discovers that he can effect changes in the environment. It is through appropriate social interaction that behaviors in the developmental areas are initiated and strengthened.

Although many social skills, such as smiling, following directions, and cooperating in groups are common to most cultures and value systems, there are some skills that may not be appropriate for some children functioning within their family constellation. For example, if a family doesn't ordinarily talk at mealtimes, there is limited functional value in teaching the child to join in conversation during meals, and it would be imposing values on a family to insist upon teaching that behavior to their child. Likewise, although many of the social skills learned during the preschool years are appropriate to teach severely handicapped adults, behaviors such as waving bye-bye or playing peek-a-boo usually would not be functional for an older person.

The child learns socialization skills within the family and becomes confident in dealing with others and meeting their expectations; when he enters larger social groups he is ready to generalize these skills.

LANGUAGE

One of the greatest accomplishments a child makes from birth to six years of age is the development of language. Within this time span the child progresses from knowing nothing about his native language to having nearly adult competency. Though the rate of acquisition varies, most children follow a systematic pattern of language development. The checklist outlines this pattern of development.

The child begins to learn language by listening to the speech in his environment and observing the setting in which it occurs. He begins making sounds, then babbling, and finally actual words begin to appear. As the child acquires a large single word vocabulary he begins to combine words into phrases and sentences. Initially, a request for a drink is "wa", with further development over a period of years he is able to ask, "May I have a drink of water?"

The checklist does not specify the vocabulary to be developed, it focuses on the content of the child's speech and the form used to express that content. There is no division of language skills into receptive and expressive abilities though both are included. Because of the close relationship between language and cognitive abilities, there is some overlap between the two sections. Many behaviors which could have been included as receptive language skills are listed in the cognition section. Therefore, it is recommended that the user coordinate teaching efforts in the two areas. It is necessary to help the child develop topics on which he can comment before expecting speech production.

A child requires a great deal of language input before producing any output. To facilitate this output, an environment which provides appropriate models and an expectation of and opportunity for production are required. A child whose needs are always anticipated has no need to develop communication skills. Likewise, an environment that does not reinforce speech or provide opportunities for the child to talk will not be stimulating. Speech that consists of long complex sentences will not provide a model from which the child can benefit.

The suggestions in the language section provide guidelines for establishing an environment which is conducive to language learning, as well as direct teaching methods which will help the child acquire language.

SELF-HELP

The self-help category is concerned with those behaviors which enable the child to care for himself in the areas of feeding, dressing, bathing and toileting. These behaviors might have been included in the category with social skills, because self-help activities are related to living with other people and with the social customs of the family. However, these behaviors are of such importance to the child and his family, that they were placed in a separate category. The ability to care for oneself also relates to

the ability to see oneself as a unique, independent member of the family and the community.

The development of self-help behaviors aid the child in his efforts to become a happy, independent member of a family and community. This development helps the family members live more easily with the child and allows the family to be more independent of the child.

Behaviors described in this area, as in the other developmental areas, follow a sequential developmental pattern. The sequences have been developed in terms of what have been found to be appropriate steps for developing a particular skill with regard to the child's present level of understanding. For example, the child should be able to use his thumb and finger to place pegs in a rather large pegboard (Motor card 52) before being required to button buttons on a coat (Self-help card 66).

COGNITIVE

Cognition or thinking is the ability to remember, see or hear likenesses and differences, and to determine relationships between ideas and things. Cognition takes place inside the child; therefore, we can only measure it in terms of what the child says or does. Memory is the storage of information for recall or reproduction. The child will remember and name objects, pictures, shapes, and symbols such as traffic lights, before he can identify letters and words.

Early in the child's life his responses are remembered imitations of others. Later he will give new or recognized "best" answers from known and remembered information. For example, when asked, "What do you do in the morning?", the child might say, "Get up"; or when asked, "What are two and two?", the reply might be "Four".

As development progresses, the child will be able to give a variety of new and original responses. When asked, "What do you do in the morning?", the responses might be, "Put my dog outside.", or when asked, "What are two and two?", the child might respond, "The same as 0 and 4, or 3 and 1."

Noting likenesses and differences and seeing relationships between ideas involves the ability to separate one unit or subset from a whole group or larger set, (such as sorting silverware into knives, forks and spoons) and the ability to bring together parts into a whole (such as putting pictures of things used in a kitchen together or all farm animals together).

The curriculum in the cognitive area includes activities ranging from beginning awareness of self and the immediate environment to awareness of number concepts, repeating stories and making comparisons.

MOTOR

The motor area is primarily concerned with the coordinated movements of large and small muscles of the body. Movements involving the large muscles of the body are often referred to as gross motor skills. Examples of these gross motor activities are sitting, crawling, walking, running and throwing a ball. Fine motor activities, involving small muscle movements, are sometimes refinements of the gross motor skills. For example, a child's random swipes at a small object gradually change to a directed reach with the whole hand and finally become a precise thumb-finger grasp. This pincer grasp is an important fine motor task and is a prerequisite to using a pencil, stacking small blocks, putting together puzzles, and cutting with scissors.

These and other motor behaviors are crucial for two reasons. First, they provide a means for expressing skills in the other developmental areas and, second, they are thought to be the foundation of cognitive and language development. Specialists in physical development have suggested a number of motor ac-

tivities which seem particularly important. Both balance and posture provide the child with a base for moving and understanding the environment. Without stability and a means of maintaining a certain position, the child has difficulty learning new movements or understanding the relationship of other things to self. A child moves to explore objects and relationships between objects that are around him. This movement and the contact made with objects—grasping, holding and manipulating—helps in understanding the nature of the object itself. The child also needs to know how to handle objects as they are presented—how to push them or catch them or open them. Thus, unless the child can position himself and maintain that position so that he can actively and thoroughly manipulate something, there will be difficulty in learning about the object and using it properly.

Although some fine motor skills are dependent upon prerequisite gross motor skills, many fine motor and gross motor skills develop simultaneously. Both are physical tasks which require various degrees of muscle control and eye-hand coordination; therefore, on the checklist they are interspersed and sequenced developmentally.

Helping the child develop and plan his movements allows more independence and freedom to move without direction or supervision. This freedom of movement, whether in running or drawing, is essential to the development of the child.

DIRECTIONS FOR USING THE PORTAGE GUIDE TO EARLY EDUCATION

The *Portage Guide to Early Education*, (revised edition) was developed to serve as a guide to teachers, aides, nurses, parents, or others who need to assess a child's behavior and plan realistic curriculum goals that lead to additional skills. The checklist and card file can aid in assessing present behavior, targeting emerging behavior, and providing suggested techniques to teach each behavior. The behaviors listed on the checklist are based on normal growth and development patterns; yet no child, normal or handicapped, is likely to follow these sequences exactly. Children may skip some behaviors completely, may learn behaviors out of sequence or may need additional subgoals in order to achieve a behavior on the checklist. Each instructor's ingenuity, creativity and flexibility plus knowledge of the child and his past developmental pattern, will be needed to help plan appropriate goals for the child so that he will learn new skills.

These materials were designed for use with children between the mental ages of birth and six years of age; they can be used with normal preschool children or preschool children with handicaps. In addition, older children and adults with behaviors common to preschool children could benefit from activities in the *Portage Guide to Early Education* (P.G.E.E.). For instance, if a fifteen year old is not feeding himself, is not toilet trained or does not verbalize, the P.G.E.E. could be used as a device to assess present behavior as well as a curriculum guide to teach new skills.

It is hoped that this Guide will aid the instructor in developing an individualized curriculum for each child based on his present

behavior. Users of the Guide should alter sequences, techniques and goals in order to meet the needs of the individual child.

USE OF THE CHECKLIST

The checklist is color coded and divided into six developmental areas: (1) Infant Stimulation (light blue), (2) Socialization (dark blue), (3) Language (green), (4) Self-Help (yellow), (5) Cognitive (gold), and (6) Motor (orange).

In many cases the skills could be listed in more than one category. For instance, all language skills require cognitive and motor behaviors. Self-help skills require certain prerequisite motor and social behaviors. Many socialization skills require language, which in turn require cognition. This categorization, however, does aid in identifying the primary purpose of the behaviors. The behaviors are listed sequentially in each category from birth to six years. The ages are listed at one year intervals. This allows for the variation in the rate of skill acquisition which occurs within normal development. The Guide is designed to be a curriculum planning tool. It is not intended to yield any type of developmental age. The important information derived from its use is a delineation of those skills acquired and those yet to be taught. Therefore, more precise ages of skill acquisition would not necessarily increase the usefulness of the Guide as a curriculum assessment device.

A checklist should be completed on each child upon entry into a program. The child's name and his date of birth can be entered on the front cover. Because the checklist can serve as an ongoing curriculum record for all of the preschool years, there are several listings on the front cover for instructor and program year. When a child leaves a program the checklist can be sent to the new program to serve as a comprehensive record of his development. For children remaining in a program over several years, the checklist can be used again each year. There is no need to fill out a new one, simply update the checklist from the previous year.

Child's Name Mark Brown

D.O.B. 5-3-71

Instructor M. Pagel

Program Year 74-75

Instructor S. Baily

Program Year 75-76

Instructor _____

Program Year _____

The checklist serves as a method of informal assessment. It can be used either with or without a formal assessment using standardized developmental scales. If a standardized test is used first, the instructor will be able to complete many items on the checklist from this information. If no standardized measure has been used, the instructor should find out whether or not the child can demonstrate the skills listed by having the child perform the skill or by asking the parent or another person familiar with the child whether or not they have observed the child performing the behavior.

Assess the child in each of the five areas of development: socialization, self-help, language, cognition and motor. This is done by first determining a starting point in each developmental area. If the child has been formally assessed, this information can be used. For example, if a child attained a mental age of 3 years 6 months on a test of cognitive abilities, you would go to the 2 year age level section of cognition in the checklist. Halfway between 2 and 3 years—at behavior 34 one would begin to assess the child.

If no standardized score has been obtained in a particular area, begin with items at the age level one year below the child's chronological age. This is a general guideline for children who are functioning normally. However, if you suspect that a child is delayed in one of the areas of development, start at two age levels below his chronological age. When you begin assessment, the child should be able to perform at least the first 10 to 15 items after your starting point. If the child cannot perform these skills, back up 10 items or to the point where the child is performing the listed skills. It is important to do this to make sure that you have not missed a skill the child cannot perform. The list of skills is developmentally sequenced, if the child is missing a skill at a low age level, you would want to teach it first because it may be prerequisite to later skills.

	28	Draws a vertical line in imitation	✓	/ /	
	29	Draws a horizontal line in imitation	✓	/ /	
	30	Copies a circle		/ /	draws in imitation
	31	Matches textures		2/15/76	
	32	Points to big and little upon request		/ /	
	33	Draws (+) in imitation		/ /	
	34	Matches 3 colors	✓	/ /	
	35	Places objects in, on and under upon request	✓	/ /	
	36	Names objects that make sounds		/ /	
	37	Puts together 4 part nesting toy		/ /	
	38	Names action pictures		/ /	
	39	Matches geometric form with picture of shape		/ /	
	40	Stacks 5 or more rings on a peg in order		/ /	
34	41	Names big and little objects		/ /	
	42	Points to 10 body parts on verbal command		/ /	
	43	Points to boy and girl on verbal command		/ /	
	44	Tells if object is heavy or light		/ /	
	45	Puts together 2 parts of shape to make whole		/ /	
	46	Describes two events or characters from fan. tale story or T.V. program		/ /	
	47	Repeats finger plays with words and actions		/ /	
	48	Matches 1 to 1 (3 or more objects)		/ /	
	49	Points to long and short object		/ /	
	50	Tells which objects go together		/ /	
	51	Counts to 3 in imitation		/ /	
	52	Arranges objects into categories		/ /	
	53	Draws a V stroke in imitation		/ /	
	54	Draws a diagonal line from corner to corner of 4 inch square of paper		/ /	

PortageGuide

1976 Cooperative Educational Service Agency 12

The first column on the checklist is age level. This represents the age level at twelve month intervals during which these behaviors are normally acquired. The second column is the number of the skill which corresponds with the number on the card in the card file. The next column is a list of behaviors. The child should be asked to perform each of the behaviors as it is stated. For instance on the example page, for items 29, 30, 31, 32, etc. you would give the child the necessary materials and observe while he performed the skill. Unless stated otherwise in the title, the child should be able to perform the behavior easily, without aid, on request in order to achieve credit.

To evaluate behavior 29, "Draws a horizontal line in imitation" you would give the child a pencil and paper and draw a horizontal line. Then ask him to draw one for you. Repeat the procedure three or four times to make sure you are seeing an adequate sample of the behavior. If the child drew the line three or four times correctly, you would give him credit for this skill. This is done by putting a ✓ in the column titled "Entry Behavior". The checkmark indicates that the child can perform the behavior correctly and consistently on request.

The next behavior, "Copies a circle" would be tested by showing the child a circle and asking him to make one like it. If the child could not do this unaided, you would not check this behavior. While observing the child you might note that the child could draw a circle if you guided his hand or showed him how to draw one. Even though the child does not receive credit for the skill this information is important for curriculum planning. The instructor can use the "Comments" column to make a note of this. Jotting down "draws in imitation" will serve as a reminder to the teacher. Because the child is quite close to achieving the skill, it may be a good one to begin teaching.

The "Comments" column can be used to record this type of information about the child's performance. If a child has had no opportunity to learn a skill, for example cutting or riding a tricycle because he has not been allowed to have scissors or does not have a tricycle, this can be noted here. When teaching the behaviors the "Comments" column can be used to make pertinent remarks regarding the child's progress.

The instructor continues to assess the behaviors until she reaches a point where the child cannot perform any more of the items. If a child misses 10 to 15 items in a row it is not necessary to continue assessment in that area. For example, a three year old who misses 10 items at the four year age level would not be able to perform skills at the five year level because many prerequisite skills would be missing.

Some behaviors can be evaluated on the basis of having been previously demonstrated by the child. In the language section, for instance, "Expresses needs by combining gestures with words" would be a skill demonstrated at one to two years of age. A child would be given credit for this item even though he presently uses primarily words to express himself.

The column "Date Achieved" is used to record the date that the child learned the behaviors which he did not have as entry skills.

The Infant Stimulation section is completed in the same manner as the other five. This section would only be used when working with very young infants or the severely handicapped. Behaviors 1 through 6 would be checked only if it was felt that the child was responding to these types of stimuli. If the child does not respond, the suggestions on the cards could be implemented. Date achieved is filled in when the child does respond to the various types of stimuli. The remaining behaviors should be evaluated in terms of the child's response to the suggested stimuli or performance of the described behavior. Many of the behaviors listed here, for example Card 9 "Opens mouth when nipple touches cheek" are demonstrated only by

very young infants. Therefore, when evaluating an older child this behavior would no longer be present, even though he may have demonstrated it earlier. In this case credit would be given.

The Information Log sheet is the first page of the checklist. This sheet is used to record additional information about the child. It can be used as a record of immunizations, health check-ups, dental care, and diseases. Most programs keep a record of this type of information. By including this information on the log provided with the checklist all information on the child's development is in one booklet.

When all sections of the checklist have been completed, you will have a record of those behaviors that the child already performs and those that he has yet to learn. In any given area, most children will be able to perform all the skills up to a certain number. After this point they begin missing some of the listed skills and can perform others. Beyond this point he will be unable to perform any skills. The instructor chooses from those remaining behaviors, the skills to begin teaching. Because the behaviors are listed sequentially, the teacher can begin teaching the first skill the child was unable to perform in a given developmental area. One might also review the first four to five skills missing in that area and choose any one of them. The decision would be based upon which skill the child was closest to being able to perform, which would be most functional for the child and which skill, when learned, would serve as a prerequisite to the greatest number of additional skills.

USE OF THE CARD FILE

The *Portage Guide to Early Education*, (revised edition), provides a sequential list of behaviors to be taught. Once a skill is chosen to teach the child, the instructor refers to the card for suggested methods to teach the skill.

The number of the behavior in the "Card" column on the checklist corresponds with the number of the card. The developmental area and card number are listed in the upper right hand corner of each card. The age level is stated again on the card as well as the title of the behavior. Several teaching suggestions are then listed on each card. These ideas are only suggestions and are meant to serve as the basis for further modification in order to meet the needs of each individual child. Many cards provide suggestions for what might be sub-goals based on task analysis. For instance, Motor Card 65 provides six activities that would, when implemented, aid the child in accomplishing the smaller steps. Educators who used the experimental edition reported that the suggestions on the cards served as a "springboard" helping them to develop additional ideas that were successful with particular children. Note these additional teaching methods and techniques on the card to keep an ongoing personalized curriculum of workable, practical, and successful ideas.

The instructor should read over the suggestions given and choose the one which would be most effective in teaching the child. This decision should be made based upon her knowledge of the child. His present level of functioning and the type of aid which best facilitates his learning should be considered.

AGE 2-3

TITLE: Points to big and little upon request

WHAT TO DO:

1. Collect big and little versions of the same type of objects, i.e. (big and little envelops, pencils, stones, shoes, coats, dishes, cookies, marshmallows, chairs, cars).
2. Place a big and little pencil in front of child. Ask him to make a mark on paper with the big pencil. Praise success. Repeat activity with other objects.
3. Ask child to find big and little objects around the house.
4. Have parent or teacher name big and little objects for the child for a week. After this have the child begin pointing to the big and little objects.
5. Do motor activities such as taking big steps, little steps, big jumps, sit in a big chair, little chair.

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

If Cognitive 32, "Points to big and little upon request", is being taught, the teacher would choose one of the 5 suggestions to begin teaching. Suggestion 1 is a structured way to begin teaching. This may be an effective method for one child. For another, suggestion 4 which is less structured may be more effective. Many children will be able to point to big and little after having big and little objects named and pointed out to them for a period of time; others will not. They require a more structured method such as using objects which are identical except for size.

Another consideration here is the amount of exposure the child has had to the concept of big and little. The suggestion for stimulation could be effective as a method of introducing the concept of big and little and then use Suggestion 1 to implement a structured teaching program.

PLANNING CURRICULUM GOALS

The items listed in the checklist are stated behaviorally, however, they are not stated as complete behavioral objectives. The conditions and criteria are stated at the level of completion of the task. To actually teach these objectives the teacher will have to establish conditions and criteria based on each child's ability level and alter the conditions and criterion as the child progresses. The following sections discuss writing objectives, determining criterion and the types of aid that can be used to teach the child the listed skills. Similarly, the suggested activities under WHAT TO DO are not stated as behavioral objectives. The user must set up the suggestions in the form of specific objectives relevant to the child being taught.

BEHAVIORAL OBJECTIVES

A behavioral objective states the behavior you are attempting to teach the child. It tells what the child will do to demonstrate that a given skill has been acquired. It tells what the child will be doing at the end of a specified teaching interval, for example, one week, rather than what the child is presently doing. By stating curriculum goals in terms of behavioral objectives, the teacher can more specifically indicate what the child is to do and how well he must do it.

A behavioral objective is written in behavioral terms. This means that you must specify a measurable response. A response can only be measured if it is an observable, countable behavior. We can count how many times a child gives three blocks upon request, drinks out of a cup or carries out a command. We cannot count a child's understanding of the concept of three, being self-sufficient or being compliant. These goals are ambiguous and not specific enough to be counted and recorded. This does not indicate that number concepts, self-sufficiency or com-

pliance are not worthwhile program goals, however, if they are going to be taught we must somehow state the goals in more precise terms to communicate our intent to teachers, aides and parents.

A behavioral objective states a learner response and a criterion. The objective "Lynn will point to red five times out of five trials" states the desired behavior; that Lynn will point to the color when it is named. It also includes the criterion to determine when it has been accomplished; that Lynn points to red when you say red on five consecutive trials.

A behavioral objective consists of four components. It should state the following: WHO/WILL DO WHAT/UNDER WHAT CONDITIONS/TO WHAT DEGREE OF SUCCESS.

1. *Who* State the name of the child who is to perform the activity.

2. *Will Do What* State the response expected from the child once he has learned the skill. For example: will run, hop, jump, say, repeat, sit, stand, give, show, tell, name or cut.

As stated earlier, we are specifying the child's behavior. If you are teaching a child to cooperate in group play you should specify what the child will do in that situation. The word "cooperation" is a rather vague term. Each of us has an idea of how children behave when they are cooperative, but the interpretation no doubt varies from individual to individual. These vague ideas concerning cooperation are not very helpful in working with a child who is not cooperative. We must pinpoint and state what behavior is either present or lacking in a particular child's repertoire which causes adults to call him uncooperative. In Tom's case the behavior is taking toys from other children during group play without asking. This is the behavior to be changed. The behavioral objective states the way Tom will behave at the end of the teaching interval. For example: Tom will ask peer if he can play with toy that peer is using, 90% of the time.

3. *Under What Conditions* State how much aid, what type of assistance or the particular circumstances under which the child will perform the behavior. For example: in imitation, without aid, with support, by connecting dots, with parent guiding or holding hand, with an initial model or with verbal cues.

Consider teaching a child to walk. Walking can occur under a variety of conditions. A child could walk by being firmly supported at the waist by an adult, by holding onto furniture or the rail of a playpen, by holding onto an adult with either one or both hands or walking without assistance. The amount of skill the child must have to walk under the conditions listed varies markedly. Therefore, you must specify under which condition the child will be able to perform by the end of your teaching interval. This is not the assistance you will give the child when teaching the skill, but the amount of assistance he will be given at the end of your teaching interval and still be given credit for having reached criterion on the task.

A behavioral objective which states that a child will say "please" and "thank you" with verbal cues ten out of ten trials indicates that the child will say "please" and "thank you" at the appropriate times with a verbal cue. When teaching the child to do this you may use other kinds of assistance such as telling the child "Say please,". This is a correction procedure used in teaching when the child does not perform the task. It is not the condition under which you hope to teach him to perform. When teaching a child to draw a square your behavioral objective might be: Jane will draw a square with verbal cues four out of four trials. This indicates that at the end of your teaching interval Jane would be able to draw a square when told "Go down, stop, now go across, etc.". During the teaching process you may guide her hand with yours. This assistance, however, is not the same as the terminal performance level stated in the objective. You would do this as a teaching procedure to

assist the child in meeting the goal of drawing squares with verbal cues.

4. *To What Degree Of Success* State how successfully the child must perform the task to reach criterion. On academic tasks this is generally a 100% criterion. If the child is counting 5 objects you would expect him to count correctly on five out of five trials before you would stop teaching this behavior. For motor tasks a criterion level of 90% is more appropriate. A child who kicks a ball rolled to him nine out of ten trials demonstrates enough skill for you to stop teaching the activity. The one incorrect trial could be due to several reasons—losing balance, timing or a poor roll. The nine correct trials should convince the teacher that the task has been mastered.

   There is a relationship between the conditions and the degree of success of the behavioral objective. If the conditions are too difficult for the child, then a 90% or 100% level of performance cannot be expected. Rather than expecting a child to draw a square unaided on five out of ten trials, have him draw a square with verbal cues ten out of ten trials.

Examples of Well-Stated Behavioral Objectives

Mary will point to red and blue on request five out of five trials each.

Pat will drink from a cup with parent holding cup ten out of ten trials.

Tom will put 1" peg in pegboard with verbal cues six out of six trials.

Lynn will stack ten blocks in imitation of adult five out of six trials.

Larry will button large buttons with aid of the button being pushed ¼ of the way through hole ten out of ten trials.

Examples of Inadequate Behavioral Objectives

David will identify red with initial model five out of five trials.

The word identify is ambiguous. If the word *point* or *name* was substituted, this would be an adequate objective.

Mary will follow directions on request immediately or later 100% of the time.

Immediately or later does not specify the conditions. Stating *within 10 seconds or by the second request* specifies the desired behavior and makes it easy to evaluate whether or not Mary has achieved the goal.

Lisa will hop 5 feet without aid five out of ten trials.

Five out of ten is only a 50% success level. To make the objective more appropriate, change the distance to *3* or *4 feet* and the criterion to *9 out of 10* trials.

The behavioral objective you are presently teaching the child will not always be identical to the behavior stated on the card. For example, your goal may be to teach Motor 103, to make clay shapes with 2 to 3 parts. Your present behavioral objective may be that the child will roll pieces of clay into round balls 3 out of 3 trials. It is an initial step that the child can accomplish now which will eventually lead to being able to perform the skill of making clay shapes.

The next section, task analysis, describes how these intermediate objectives are developed.

TASK ANALYSIS

To an extent the behaviors listed on the checklist are broken into small steps. For example, in the self-help section there are several cards which refer to drinking out of a cup. (Cards 8, 11, 15), self dressing (Cards 18, 19, 20, 22), and self feeding (Cards

10, 14, 46). On each of the cards that refer to drinking out of a cup there are further suggestions which break the behavior into even smaller steps. However, when working with a child it is necessary to break these skills into even smaller steps depending on the rate at which the child learns. The way the teacher divides the behavior into steps and sequences these steps has a substantial effect on the way the child acquires new skills. In order to most effectively use the Guide, it is recommended that the user systematically plan a program by breaking the skills listed in the checklist into a progression of small steps and introduce a new step as the child is able to perform the previous one. This division of long term goals into smaller sequential teaching objectives is called task analysis. The target behaviors are tailored to the individual learning needs of the child. They are based upon the prerequisite skills necessary to perform the terminal goal.

To teach a child to hop on one foot five successive times (Card 108 in the Motor area) we must first discover how close the child presently is to being able to do so. Let us say that he has accomplished Card 96 in the Motor section. He can balance on one foot for five seconds. The child does not have the necessary prerequisite skills of hopping in place or being able to hop a number of times in succession. These are the skills to be taught. The way in which these skills are taught and the size of the teaching steps are based upon the child's rate of learning and the type of assistance that will be most beneficial to him. A sample task analysis follows. It is only a sample, as the appropriateness of the progression and the number of intermediate objectives can only be determined by the child being taught. There is no best task analysis for a given skill, only analyses that are appropriately planned based on individual children. The following is an example of the way in which the behavior stated on Motor Card 108 might be taught.

TERMINAL GOAL:

Will hop on one foot unaided (five successive times) nine out of ten trials.

TARGET OBJECTIVES:

1. Will hop on one foot one time in place holding on to table for support nine out of ten trials.
2. Will hop on one foot one time in place holding adult's hand nine out of ten trials.
3. Will hop on one foot one time in place unaided nine out of ten trials.
4. Will hop on one foot two times in place unaided nine out of ten trials.
5. Will hop on one foot three times in place unaided nine out of ten trials.
6. Will hop on one foot three successive times nine out of ten trials.
7. Will hop five successive times nine out of ten trials.

Notice that in many of the steps the only difference in the objectives is a change of the conditions. The child is required to hop in place with varying amounts of aid. In other steps the difference is the number of times the child is expected to hop. This is generally the way the analysis is set up. At first have the child perform the behavior with a lot of assistance (hopping while holding on to a table) and gradually reduce the amount of aid that is given. Once the behavior is established, increase the distance or the length of time the child is expected to perform the behavior. By teaching skills in this way the child has many little successes along the way and gradually is able to perform a complex skill. In each new objective he is asked to do only a little more and successes are more frequent.

This procedure also assists in planning the specifics of an instructional program. Once goals are selected, task analysis can better define the intermediate steps. When steps are small and very specific it is easier to see the difficulty a child may be having and remediation efforts can be directed to overcoming it. It

is only necessary to work with one of the objectives until the child can perform easily at that level and then move on to the next step in the task analysis. Though it may appear that these steps will take considerable time to accomplish, it will be more expedient to program for the children in this way. The progress that the child has made will be demonstrated by the small steps the child has accomplished rather than having a single long term goal which is not yet accomplished and having no structure to accomplish it.

Several examples of task analysis of behaviors listed in the checklist follow. Each of the examples given are of behaviors which are not broken down any further. The present skill level described is the level that would be accomplished by a child if he was following through the checklist. For example, the task analysis for drinking out of a cup refers to Self-Help Card 11. The skill level of the child is that of having accomplished Card 8 which is the last card that refers to drinking out of a cup before Card 11. The analysis goes only as far as the skill level described in Card 11. It does not cover the level described on Card 15 which is an extension of the drinking behavior. In many cases, especially when working with children who are handicapped the task analyses that are demonstrated here will be needed.

SELF-HELP CARD 11

PRESENT BEHAVIOR:

Drinks 4 ounces of liquid from cup when cup is held by an adult.

TERMINAL GOAL:

Will hold cup with two hands and drink 4 ounces of liquid with minimal spills.

TARGET OBJECTIVES:

1. Will hold cup with two hands and drink 4 ounces of liquid when adult holds and guides cup at bottom three out of three trials.

2. Will hold cup with two hands and drink 4 ounces of liquid when parent guides child from wrist three out of three trials.

3. Will hold cup with two hands and drink 4 ounces of liquid when parent guides child at mid forearm three out of three trials.

4. Will hold cup with two hands and drink 4 ounces with verbal cues from parent three out of three trials.

5. Will hold cup with two hands and drink 4 ounces of liquid unaided three out of three trials.

6. Will hold cup with two hands and drink 4 ounces of liquid with minimal spilling three out of three trials.

SELF-HELP CARD 23

PRESENT BEHAVIOR:

Can pull elastic top pants down as far as hips.

TERMINAL GOAL:

Will take off pair of pants with elastic top unaided.

TARGET OBJECTIVES:

1. Will pull pants over hips with physical aid and verbal cues four out of four trials.

2. Will pull pants down to knees with verbal cues four out of four trials.

3. Will pull pants down to ankles unaided four out of four trials.

4. Will pull pants down and over feet with physical aid and verbal cues four out of four trials.

5. Will pull off pants completely with verbal cues four out of four trials.
6. Will pull off pants completely and unaided four out of four trials.

COGNITIVE CARD 63

PRESENT BEHAVIOR:
Matches colors

TERMINAL GOAL:
Will name colors red and blue upon request five out of five trials each.

TARGET OBJECTIVES:
1. Will point to red and blue with model five out of five trials each.
2. Will point to red and blue with no model five out of five trials each.
3. Will name red and blue in imitation five out of five trials each.
4. Will name red and blue when asked "Is this red or blue?" five out of five trials each.
5. Will name red and blue with initial model five out of five trials each.
6. Will name red and blue on request five out of five trials each.

COGNITIVE CARD 47

PRESENT BEHAVIOR:
Does not know nursery rhyme or accompanying finger actions.

TERMINAL GOAL:
Will say rhyme and do accompanying finger actions.

TARGET OBJECTIVES:

1. Will do finger actions in imitation of adult while adult says rhyme two out of two trials.

2. Will do finger actions as adult says rhyme two out of two trials.

3. Will say last 2 words of each line of rhyme and do finger actions (adult says first part of line) two out of two trials.

4. Will say last half of each line of rhyme and do actions two out of two trials.

5. Will finish each line of rhyme and do finger actions when adult says first word of line two out of two trials.

6. Will say rhyme and do finger actions without aid on request two out of two trials.

It is not necessary to write out a task analysis for all teaching tasks. However, it is important to be able to think of skills in terms of a series of small teaching steps and to be able to adjust the teaching objective in view of the child's progress. In the example above, a child may work for one week on target behavior 1 and progress to step 4 or 5 for his next objective. If step 5 was established as the next target behavior and the child had difficulty the teacher could then move back to step 2 or 3. With this type of progression in mind, the teacher can establish objectives for the next teaching interval with regard to the progress the child is making. If the child is not making progress, the teacher can more readily pinpoint the difficulty the child may be having in acquiring the skill. Consider the example analysis for Cognitive Card 63. A child who progresses easily to step number 3, but cannot attain step number 6 is having difficulty spontaneously producing the color name. By working on steps 4 and 5, gradually reducing the cues given, the child may then learn step number 6. A task analysis is done by choosing the different

types and amounts of aid to give the child and arranging them in order of difficulty.

TYPES OF AID

When teaching a child a new skill, it is often necessary to give the child varying types and degrees of assistance to insure that he is successful in achieving the target or terminal objective. This aid is described in the condition of the behavioral objective and is used to establish the progression of difficulty in task analysis. In this section, the different types of assistance that can be provided will be described in detail without regard to the progression of difficulty that was discussed in task analysis. The types of assistance which can be provided fall into three categories: physical aid, verbal aid, and visual aid.

Physical Aid

Any type of aid which involves the teacher holding, supporting or guiding the child would be considered physical aid. Physical aid is often used to teach motor skills. Examples of this would be:

- -Holding the child around the waist or holding his hand when teaching him to walk
- -Giving the child similar types of aid in standing on one foot
- -Drawing shapes guiding his hand
- -Drinking out of a cup guiding the child's hand
- -Shaping the child's lips with your hand to aid him in producing an "M" sound

Verbal Aid

Verbal aid involves saying something which will help the child to perform the task. This procedure is effective in teaching tasks in all developmental areas. Some examples of different types of verbal aid are described below.

Modeling-telling the child what you expect him to say each time the response is requested. This is an effective strategy as

a first step in teaching any naming skill. It can be used in naming colors: "This is red. What color is it?", or animals: "This is a cow. What is it?" The child is provided with the information he needs to complete the task so that incorrect answers and the accompanying incorrect associations are not made.

Initial model-this is the same procedure as described above except the model is given only a single time. If the child was to name three animals, four trials each, you would tell him at the beginning of the teaching session, "This is a pig, a cow, a horse," but would not do so prior to asking him to name the animals on each of the remaining trials.

Verbal direction-the child is given spoken directions as he carries out a task. When doing this, care should be taken to limit the complexity of the instructions given. Directions which exceed the child's vocabulary and comprehension of sentence length and form will only serve to confuse the child.

Verbal directions can be given while teaching motor skills, such as hopping, stacking blocks or putting puzzles together. Verbal directions are often helpful for children in drawing shapes. Saying "Go down, stop, now go across," provides the child with the information needed to successfully complete the task.

When a child is telling a story you can say things such as "Tell me what Goldilocks did after the bears left." or similar directions which cue the child.

Visual Aid

Visual aid is any visual stimulus which assists the child in successfully accomplishing the task. Examples are:

-Having the child draw shapes, letters, numbers, by tracing over dots.

-Drawing shapes from a model

-Using pictures to assist the child in retelling a story

-Having him complete partially drawn shapes

-Having the child draw something or perform an activity after you do it first.

PROCEDURES

Some procedures which can be used with the types of aid stated above are fading, chaining and shaping.

Fading is reducing the amount of aid gradually as the child gains proficiency. The teacher could begin teaching a child to walk with a maximum amount of physical aid, where the child would do very little of the walking himself. As the child achieves more skill the teacher may reduce the aid to the point where the child is holding onto only one finger of the adult's hand. Likewise, when drawing a square with dots, you may begin by using large, dark dots. As the child gets more proficient, the dots could be made smaller and lighter until none were used.

Shaping is initially accepting any response that even grossly approximates the desired one. For example, when teaching a child to draw a circle, you may initially accept and reinforce any closed shape even though it is not really a circle. As the child practices more, the criterion may gradually be changed. Initially, you reinforce any closed shape, then any closed shape that has no straight side (it must be curved, but may be oval) and eventually the child is only reinforced if the shape is standardly round and is not oval.

Chaining is teaching the child small pieces of behavior which, when all are learned, will complete a task. The child is expected to learn one small part; when that is accomplished, he

does two parts and so on until the child is performing the entire task.

This procedure may be used in teaching a skill like shoe tying because it is easily divided into a series of steps. First teach the child to cross the shoe laces, you finish tying the bow. Then have the child cross the laces and tie the first knot and you do the rest. The next step would be having the child make the first loop in addition, then the second loop, and then tying them. In this way, the child gradually does more and more of the steps. You finish the tying process in each case so the behaviors are modeled for the child.

The reverse of this procedure can be used to teach the same task. The teacher would do all but the last step-tying the final knot and gradually letting the child finish the tying steps rather than beginning them. This procedure is sometimes preferable because the child is always reinforced for task completion rather than for intermediate steps in the process.

Putting on a pair of pants can be taught using a similar procedure. Begin by putting on the pants and pulling them up to the child's hips. The child can then pull them up from there. Successive goals would be having the child pull the pants up from the knees and then the ankles. Eventually the child would be required to put his feet into the pant legs and pull them up unaided. After the child learns a step, he always does that step in addition to the step he is presently working on.

Chaining can be used to teach children to write their names. Begin by printing MAR, and the child prints Y. Then MA, M and finally have the child print her entire name. In this example a fading procedure could be used in addition to the chaining procedure. You could write MAR, and make the Y with dots. Gradually make fewer dots, smaller dots, or lighter dots until the child prints Y independently. Then have her begin on the R. The time spent on each of these steps obviously will be determined by the child's progress in learning each step.

The procedures discussed can be used either independently or in combinations. An example of how one skill, drawing a square, could be taught using these three different approaches follows. If using fading, have the child draw the square with dots. Initially there would be many dots that were large and dark. Gradually reduce the number of dots and make them smaller and lighter until the child independently draws the square. Chaining can be used by drawing 3 sides of the square and have the child complete the fourth side. When the child can do this, have him draw 2 sides, 3 sides and then the entire square. Shaping can be used in the following way. Have the child draw squares in imitation of you. Initially accept and reinforce any shape that has four corners. Gradually you would require straight lines, sides that are equal length and corners that are about 90 degree angles. Some of the techniques, of course, could be combined. For instance, the child could draw the two sides of the square with a dot for assistance .

In most cases, some or all of these procedures could be used to teach a particular task. It would be beneficial to try alternate methods if the one you have chosen is not working. Because of the differences in the way children learn it may often be necessary to teach different children the same skill in different ways.

CORRECTION PROCEDURES

There are several steps in planning the specifics of an instructional program when using the Portage Guide. The teacher begins by choosing a behavior leading up to the goal by task analysis, states the short term objective as a behavioral objective, and chooses a teaching method and a reinforcer. The final step before implementation is to choose a correction procedure. When a child performs the behavior as stated in the behavioral objective it is important to reinforce him. However, when the teaching is initiated the child should not be able to perform the

behavior. Because the tasks should be challenging, the child will frequently give the wrong answer or not perform the behavior as stated in the objective. Therefore, it is necessary to have a correction procedure to help the child learn the correct response so that it can be reinforced. Reinforcement increases the probability of a correct response being repeated. If the child cannot produce this response there will be no opportunity to reinforce it. A correction procedure insures that the response will occur, even if it is produced with more aid than stated in the behavioral objective.

The types of assistance used as a correction procedure are the same types of aid used in teaching: (1) model the correct behavior by showing or telling the child what to do, (2) give physical aid to help the child perform correctly, (3) give a verbal cue to correct the child, (4) provide visual cues to assist the child.

The type of correction procedure employed should be one that is relevant to the task and be one that actually assists the child in producing the correct response. Saying, "no", to a child or "that's not right" only lets the child know that he did not perform as expected. It does not tell him what the correct answer is or assist him in discovering it for himself. The child who hears "no" repeatedly is not being corrected, he has no additional information to get the right answer. This approach encourages the child to guess. When he guesses, he has a chance of getting the correct answer through trial and error. Unfortunately, he is also making incorrect associations. When teaching a child to name numerals, the child is likely to say that 2 is 5 on occasion. If he is only told "no", he may go on guessing 1, 3, 4 and finally 2. While going through this trial and error strategy he has made four incorrect associations of the numeral and its name. If he had been told initially, "It's 2" or given a cue like "it's t____" he could have given the correct name and three of the four incorrect associations could have been avoided.

Another problem with using negatives as a correction procedure is that it often puts the teacher in the position of strengthening

incorrect associations. When a child is learning to name colors he may say that red is blue. If the teacher's response to this is, "no, it's not blue", she simply repeats the child's error. The child has then twice heard "blue" associated with an object that is red. A better choice of correction would be to say, "it's red" or give a verbal cue of the first sound of the color name and then have the child repeat the correct color name so that the association of the word "red" with the color is strengthened. Emphasize the correct answer, not the incorrect one.

A consideration in correcting the child should be the amount of aid to be given. Whenever possible, the child should be assisted in finding the correct answer rather than just giving it to him. For example, if a child is having difficulty putting a puzzle together unaided an appropriate correction may be to say "Turn the piece the other way." If the child then turned the piece and fit it into the board this procedure would be appropriate. It gave the child the cue he needed. In this case, the teacher turning the puzzle piece was not necessary. Give only the amount of help needed to have the child perform correctly. The child can then feel successful because he was able to do the task. Giving more help than is needed can deprive the child of a feeling of accomplishment as well as an opportunity for learning. Giving the amount of help needed when it is required prevents the child from becoming frustrated with the task. This approach encourages the child to work at a task on which he is not initially successful until he can accomplish it.

One method of determining an appropriate correction procedure is to use the task analysis done on the behavior being taught. An example of a task analysis for Cognitive Card 63 follows:

TERMINAL GOAL:

Will name colors red and blue upon request five out of five trials each.

TARGET OBJECTIVES:

1. Points to red and blue with model five out of five trials each.
2. Points to red and blue with no model five out of five trials each.
3. Names red and blue in imitation five out of five trials each.
4. Names red and blue when asked, "Is this red or blue?" five out of five trials each.
5. Names red and blue with initial model five out of five trials each.
6. Names red and blue on request five out of five trials each.

If behavioral objective 6 is being taught, then 5 could be used as a correction procedure. If this amount of aid was given and the child was still unable to perform the correct answer the teacher could then use objective 3, which is modeling the correct answer for the child. The same thing can be done with the following task analysis.

MOTOR 81

TERMINAL GOAL:

Puts together 3-piece puzzle without aid.

TARGET OBJECTIVES:

1. Will put 3 out of 3 pieces in puzzle with parent guiding hand.
2. Will put 3 out of 3 pieces in puzzle with verbal cues.
3. Will put 3 out of 3 pieces in puzzle without aid.

When teaching objective 3, use 2 for a correction procedure. If teaching objective 2, use the aid described in objective 1 as a correction procedure.

The timing of the correction is important. The child should first be given the opportunity to perform the task with only the aid described in the behavioral objective. Allow him the time he needs to do this. When it is apparent that he is not able to, then provide your correction procedure. Allow the child enough time to try the task, but intervene before he becomes frustrated.

There are six main points to keep in mind concerning correction procedures.

1. **Emphasize the correct answer, not the incorrect one: strengthen the correct association.**
2. **Avoid "no" and "not" whenever possible.**
3. **Give only the amount of aid required.**
4. **Don't be punitive in correcting a child.**
5. **Allow the child an opportunity to perform the task, but intervene before he gets frustrated.**
6. **Reinforce the child when he accomplishes the task even if he required help.**

IMPLEMENTING CURRICULUM GOALS

The next step is to implement the planned objective. The method of presentation, materials needed, and the feedback or reinforcement system need to be determined and should be individualized for each child. This section is a discussion of some additional considerations to be made when implementing the planned curriculum goal.

REINFORCEMENT

As children learn, behavior changes; this is the only indication that learning has occurred. If a child was not able to name colors and as a result of appropriate curriculum planning and implementation now names colors, the child's behavior has changed. However, for learning to occur, the change in behavior should be relatively permanent and consistent. Educators can provide many opportunities to practice the new behavior, however, learning will not occur if that new behavior, once elicited, is not reinforced.

Any behavior that is followed by a rewarding outcome is likely to be repeated. The rewarding outcome is called a reinforcer. Providing a reinforcer increases the probability that the behavior will occur again. Reinforcement is such a vital part of the learning process that it is included in the suggestions on most of the cards. Words like "encourage", "praise", "hug", "attend" denote rewarding outcomes to be provided to the child during or after the desired behavior has occurred.

Reinforcement provides the child with the knowledge that what he has just done was appropriate. This is particularly important when learning a new skill. For instance, Language Card 27 is, "Names 3 body parts on a doll or another person." When the child names a body part you point to and nothing happens, the child will not know if the response was correct or not. By providing a reinforcer-"Right Suzie, nose!"-the chances are in-

creased that when asked for again, the behavior will be repeated. Similarly, Language Card 12 is titled, "Asks for 'more'." If the child holds out a cup and asks for "more" and nothing happens, the word will not be meaningful. Additionally, if the child says "more" and the cup is filled with something he doesn't like, "more" will be very difficult to elicit the next time. Not all children like candy, verbal praise, recess, and stars on papers. Certainly most children would be reinforced by some of these things, but any given child may find one of these things to be more reinforcing than the others. For some children, none of these would serve as reinforcers. Through teacher observation and parental input, favorite activities, materials and food can be determined for each child. Highly preferred things can be used as a consequence for performing difficult or less preferred activities. For instance, if Self-help Card 91, "Is responsible for one daily household task." is not a preferred activity, the child can be told, "After you take out the trash you can go outside." (a preferred activity). If a gross motor task such as "Hops on one foot five successive times" (Motor Card 108), is not a preferred task, motivation can be provided so the behavior would be performed eagerly, "Johnny, hop to the table. Lunch is ready".

Reinforcers are divided into two categories. Primary reinforcers are food and drink; secondary reinforcers are praise, claps, hugs, pats, happy faces, and stars. The kind of reinforcer to be used depends on the child and on the difficulty of the task. If behaviors are repeated by the child with the use of secondary reinforcers, then there is no reason to use food or drink. If secondary reinforcers are not effective, then do not hesitate to use food or drink. The rule here is to provide the secondary reinforcer at the same time. Pairing praise with a treat will accomplish two important things: (1) the child will learn the new skill; (2) in time, praise and hugs will begin to take on the same reinforcing properties as food. The primary reinforcer can then be faded out slowly.

Reinforcement should be given immediately upon completion of the task. This insures that the child associates the reinforcer

with the desired behavior and increases the likelihood that the behavior will be repeated. For example, when working on eye contact with a child, be sure to reinforce while the child is looking at you, not a few seconds later when he may be staring out the window or playing with a toy. This way there is no doubt as to which behavior is being reinforced.

When teaching a new or difficult skill it will be necessary to reinforce the child every time he performs the behavior. Once the child has learned the new task, it is then possible to change to an intermittent schedule by reducing the frequency of reinforcement. For instance, Self-help Card 66 is "Buttons large buttons on button board or jacket placed on table". As the child learns to accomplish the task, first with assistance and then without, reinforcement should be given for each button buttoned. Later, when the task becomes easier for the child, the behavior can be maintained by intermittent rewards; that is, if the child can button well he would need only to be reinforced enough to keep working on the task, perhaps after the first, fourth, and sixth buttons. If reinforcement is irregular the child continues to work because he doesn't know when he will be reinforced. However, by the time the child has been able to accomplish Self-help Card 81 (completely dresses self), reinforcement would be postponed until the full task is completed-"Good job of dressing, Johnny. Now you're ready to go outside."

Another example can be illustrated using Motor Card 81 "Puts together three-piece puzzle or formboard." Initially, each shape correctly placed should be reinforced. As the child, through practice and continuous reinforcement, gains in skill, reinforcement should be withheld until all three pieces are correctly placed.

It is important to gradually reduce the frequency of reinforcement only after the behavior is well established. The best guideline is the child's behavior; should it reduce in frequency, you're moving too fast. Remember, use continuous reinforce-

ment to establish the behavior, then use intermittent reinforcement to maintain it.

PREREQUISITES FOR LEARNING

When teaching children between the mental ages of birth to six, skills involving imitating, attending and compliance may be among the first targeted for change. These behaviors are truly prerequistes for learning other more complex behaviors. If the child consistently does not do what is requested because "he doesn't feel like it," then the behavioral objective will involve increasing the frequency of compliance. Attempting to teach the non-compliant child additional behaviors in the cognitive, motor, language or self-help areas will not result in much change until the child's frequency of compliance is increased.

Attending

If, however, the child doesn't comply with the direction because he doesn't know how, the skill will have to be learned first, initially through imitation. Imitation, in turn, requires the ability to attend to a visual or auditory model.

The purpose of targeting this behavior for change is to establish beginning skills in looking at or listening to stimuli on request or to increase the length of time that a child stays with a task with and without distractions. The following are examples of some behaviors, all of which relate to attending.

-Mary will look at teacher on request and maintain eye contact for five seconds.

-Mary will maintain eye contact for five seconds given cue, "Mary, look at me." followed by the teacher holding a raisin at eye level.

-Mary will raise her hand each time she hears an animal sound on tape recorder. She will not raise her hand when she hears animal names.

-Mary will answer three questions about a story five minutes in length.

-Mary will complete six-piece puzzle within two minutes.

As these examples indicate, attending can cover a wide range of skills from the simple (eye contact for specific length of time) to the more complex which involve skills in other areas. Answering questions about a story requires expressive language skills and the cognitive process of memory; however, unless the child attends to the story, the questions cannot be answered. To increase the amount of time the child attends to a task, curriculum can be prescribed based on doing a task already within the scope of the child's present behaviors but for a longer period of time. For example, if a child will look at a picture book with the parent for five minutes but will not attend while the parent reads an entire story, a prescription of looking at a picture or word book for a longer period of time would help to increase the child's attention span. Also, the parent might spend more time talking with the child about the pictures, providing a situation in which the child is more actively involved. Later the parent would use a regular story book, but ask the child about the pictures in it, rather than just read it.

If the child can attend as long as no distractions are present, curriculum can be prescribed involving very minimal distractions. Gradually normal environmental stimuli can be replaced as the child indicates that these distractions can be ignored.

Cards 1-10 in Socialization provide teaching examples of very early attending behaviors. Socialization Card 15 gives some suggestions for establishing initial eye contact. Socialization Card 67 provides suggestions for increasing the amount of time a child attends to a task.

Imitation

The ability to imitate is the key to learning adaptive behaviors and requires two preconditions. First, the desired behavior must be modeled and second, the child must attend to the modeled behavior long enough so that the example or pattern can be followed.

In teaching a child to imitate, start first by determining the behaviors the child engages in spontaneously. Imitate the child and, if necessary, help the child imitate you in return. Begin by modeling gross motor movements like clapping or arm raising. Provide any physical aid necessary to help the child imitate the motion, provide immediate reinforcement and fade or reduce assistance as skill improvement is demonstrated. If the child is making sounds, imitate these sounds immediately and wait for the child to imitate you.

Examples of early imitation skills and teaching suggestions can be found in Socialization Cards 18-21 and Language Cards 1 and 2. Cognitive Card 14 provides a series of suggestions for imitation including seven beginning imitative behaviors.

Remember that in order for the child to imitate, the behavior must be modeled repeatedly. Provide physical aid, cues or verbal prompts as necessary to initiate imitation, then appropriate reinforcement to increase and maintain the behavior.

Compliance

If a child frequently does not comply with requests, yet the child could accomplish the behavior "if he wanted to", a major curriculum goal should be to increase the frequency of compliance.

Children who are non-compliant or oppositional typically consume an undue amount of parent/teacher time. The child demands and often gets a good deal of attention; he "stands out" in the classroom. It is vital to provide attention only when the child does comply with requests. Attention is a powerful rein-

forcer, so catch the child following any direction and provide attention immediately following the desired behavior.

It is often possible to prevent non-compliant behavior from occurring by providing the child with a choice of behaviors selected by the adult. Saying "Johnny, you can go to bed now or after the TV show is over." gives the child the opportunity to make his own choice.

Letting the child know that you are going to make a request ahead of time lets him know that the activity is going to change, "In a few minutes dinner will be ready." or "In a little while it will be time to pick up the toys." This is much better than interrupting the child in the midst of an activity.

Expecting the child to comply with a direction is conveyed if the child is told to do something rather than asked. Saying, "Do you want to go to bed now?" or "Do you want to come in for dinner?" can be answered with a "no" just as appropriately as with a "yes". Expect compliance, give the child a reasonable choice and non-compliance can frequently be prevented.

It is best to tell the child what to do rather than what not to do. Telling the child not to throw the cup may cue the behavior you are attempting to avoid. Saying "When you've finished, put the cup on the table and you can have more." is a positive statement suggesting compliance and reinforcement.

If the child frequently does not comply with requests, try not to give an order unless you are close by to give physical assistance should it be necessary. If you have asked a child twice to pick up a toy and nothing happens, help the child follow your direction by bending him down and with you hand over his, pick the toy up. Then provide immediate reinforcement, "Good Johnny, thank you for picking up the toy!"

Remember, avoid giving orders when busy with another child, while on the telephone, or in another part of the room. It's important that your response to non-compliance is consistent, so delay directions until you can physically help the child follow through, should that help be required. Socialzation Cards 46 and 61 and Cognitive Cards 5 and 14 provide teaching techniques related to increasing compliance.

SUMMARY

This manual provides a framework that allows each user of the Guide to effectively plan and implement realistic curriculum goals for children.

The instructions for using the checklist and cards have been supplemented with a description of the procedures used to individualize the curriculum goals included in the Guide.

There are inherent limitations in any curricular materials. In order to meet the individual child's needs, the teacher's flexibility, creativity, and knowledge of the child are required.

To use the Guide to develop an individualized curriculum the teacher should know the child: his present ability level, what he finds rewarding, how rapidly he learns, and what type of teaching aids are most beneficial to him. The checklist is a tool to assist the teacher in gaining information about the child. The cards provide teaching suggestions; however, the teacher must know the child well enough to choose the most appropriate suggestion and materials.

The sections discussing behavioral objectives and task analysis have been included to aid the teacher in specifying each child's curriculum and in sequencing objectives to optimize the child's chances of success. These procedures are necessary to adapt the information provided in the Guide to individual children. Because each child is unique, it is the responsibility of the teacher to expand these curriculum goals to meet each child's needs. The section on teaching aids serves as a guide to the kinds of help the teacher can provide the child to ensure that learning occurs.

The description of the important prerequisite skills of compliance, attending and imitation gives a brief discussion of ways to increase these skills. These three skills are essential and their absence interferes with learning. They should be taken into con-

sideration not only as curriculum goals, but also as possible reasons why learning is not occurring.

By utilizing the information provided in this manual the teacher will be able to plan realistic teaching goals, state them in objectives which the child can attain, and observe the changes in the child's behavior.

For those readers interested in the ideas and principles presented in this manual, the authors provide the following list of books for additional reading and study.

1. *Living with Children*, Patterson and Gullion; Research Press, Champaign, Illinois, 1968.
2. *Child Development I, A Systematic and Empirical Theory*. Bijou and Baer; Appleton-Century Crofts, New York, New York, 1961.
3. *Portage Guide to Home Teaching*, Weber, et al; Cooperative Educational Service Agency 12, Portage, Wisconsin, 1975.
4. *Elementary Principles of Behavior*, Whaley and Malott; Appleton-Century Crofts, New York, New York, 1971.
5. *Isn't It Time He Outgrew This?* Baldwin and Fredricks; Charles C. Thomas, Springfield, Illinois, 1973.
6. *Help! These Kids Are Driving Me Crazy*, Carter; Research Press, Champaign, Illinois, 1972.
7. *Parents Are Teachers*, Becker: Research Press, Champaign, Illinois, 1971.
8. *Managing Behavior*, Hall, H & H Enterprises, Inc., Lawrence, Kansas, 1974.
9. *Preparing Instructional Objectives*, Mager, Fearon Publishers, Inc., Palo Alto, California, 1962.
10. *Children with Learning and Behavior Problems*, Gardner, Allyn and Bacon, Inc., Boston, 1974.

BIBLIOGRAPHY

Arnold, Arnold. *Teaching Your Child to Learn.* Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc., 1971.

Alpern, G. and Boll, T. "Developmental Profile." Indianapolis, Ind., 1972.

Bayley, N. *Bayley Scales of Infant Development.* New York: The Psychological Corporation, 1969.

Brown, Roger. *A First Language.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1973.

Cattell, P. *Cattell Infant Scale.* New York: The Psychological Corporation, 1940.

Doll, E. "Vineland Social Maturity Scale." Circle Pines, Minn.: American Guidance Services, 1953.

Doll, E. "Preschool Attainment Record." Circle Pines, Minn.: American Guidance Services, 1966.

Dunn, L. M. "Peabody Picture Vocabulary Test." Minneapolis, Minnesota: American Guidance Service, Inc., 1965.

Frankenburg, W. K., Dodds, J. B. and Fandal, A. W. "Denver Developmental Screening Test." Denver: University of Colorado Medical Center, 1970.

Gardner, William. *Children With Learning and Behavior Problems.* Boston, Mass.: Allyn and Bacon, Inc., 1974.

Gessell, Arnold and Amatrude, C. S. *Developmental Diagnosis.* New York: Harper and Row, 1947.

Gessell, A. et al. *The First Five Years of Life, the Preschool Years.* New York: Harper and Row, 1940.

Gunzberg, H. C. "Progress Assessment Chart of Social Development." London: National Association for Mental Health, 1965.

Painter, Genevieve. *Teach Your Baby.* New York: Simon and Schuster, 1971.

Exceptional Infant Volume 1: The Normal Infant. Jerome Hellmuth (ed.). New York: Bruner/Mozel, Inc., 1967.

Lindsley, O. R. "Direct Measurement and Prosthesis of Retarded Behavior." *Journal of Education.* 1964, 62-81.

Mager, Robert F. *Preparing Instructional Objectives.* Palo Alto, Calif.: Fearon Publishers, Inc., 1962.

Shearer, David & et al. *The Portage Guide to Early Education,* experimental edition. Portage, Wis.: CESA 12, 1972.

Sheridan, Mary. "The Developmental Progress of Infants and Young Children." London: Her Majesty's Stationery Office, 1960.

Slossen, Richard. "Slossen Intelligence Test for Children and Adults." New York: Slossen Educational Corporation, 1963.

Terman, L. and Merrill, M. *Stanford-Binet Intelligence Scales.* Third Revision Form L-M, New York: Houghton, Mifflin Co., 1960.

Weber, Susan et al. *Portage Guide to Home Teaching.* Portage, Wis.: CESA 12, 1975.

Wechsler, D. "The Preschool and Primary Scale of Intelligence." New York: The Psychological Corporation, 1967.

Whaley, D. L. and Malott, R. W. *Elementary Principles of Behavior.* New York: Appleton-Century Crofts Educational Division, 1971.

White, Burton L. *The First Three Years of Life.* Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, Inc., 1975.

Infant Development Profile. David C. Whitney (ed.), UEC, Inc., 1972.

Portage Project, CESA 12, Box 564, Portage, Wisconsin 53901, U.S.A.

Portage Guide To Early Education

Child's Name _____

D.O.B. _____

Instructor _____
Program Year _____

Instructor _____
Program Year _____

Instructor _____
Program Year _____

S. Bluma, M. Shearer, A. Frohman, and J. Hilliard

CHECKLIST

EC 12 505

information log

Child's Age	Event	Date Accomplished	Comments

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
Infant	1	General visual stimulation (Under six weeks)		/ /	
	2	General visual stimulation (six weeks and older)		/ /	
	3	General tactile stimulation (Under six weeks)		/ /	
	4	General tactile stimulation (six weeks and older)		/ /	
	5	General auditory stimulation (Under six weeks)		/ /	
	6	General auditory stimulation (six weeks and older)		/ /	
	7	Sucks		/ /	
	8	Moves head to side while lying on back		/ /	
	9	Opens mouth for bottle or breast when nipple touches mouth		/ /	
	10	Indicates sensitivity to body contact by quieting, crying, or body movement		/ /	
	11	Turns head toward nipple when his cheek is touched		/ /	
	12	Looks in direction of sound or changes body movement in response to sound		/ /	
	13	Looks at person attempting to gain his attention by talking or movement		/ /	
	14	Quiets or changes body movement in response to presence of person		/ /	
	15	Shows by body movements or cessation of crying, response to adult voice		/ /	
	16	Lifts and momentarily supports head when held with head at shoulder		/ /	
	17	Cries differentially due to different discomforts		/ /	
	18	Falls asleep at appropriate times		/ /	
	19	Thrusts arms about—no direction		/ /	
	20	Follows an object, visually, moved past midline of body		/ /	
	21	Smiles		/ /	
	22	Follows light with eyes, turning head		/ /	
	23	Follows sound, moving head		/ /	
	24	Regards hand		/ /	
	25	Kicks vigorously while on back		/ /	
	26	Opens mouth, begins sucking prior to nipple touching mouth		/ /	
	27	Maintains eye contact 3 seconds		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
Infant	28	Moves head while lying on stomach, up, down, side to side		/ /	
	29	Swipes at objects		/ /	
	30	Holds head up while on stomach, 5 seconds		/ /	
	31	Follows object with eyes across 180° arc		/ /	
	32	Searches for sound by turning head in direction of sound		/ /	
	33	Controls head and shoulders when sitting propped with pillow		/ /	
	34	Coos and gurgles when content		/ /	
	35	Reaches for object and attempts to grasp it		/ /	
	36	Holds head erect and steadily while being carried upright		/ /	
	37	Holds object using palmar grasp 30 seconds with involuntary release		/ /	
	38	Repeats own sound		/ /	
	39	Holds head and chest erect while on stomach and supported on forearms		/ /	
	40	Opens mouth when he sees spoonful of food		/ /	
	41	Laughs		/ /	
	42	Shows recognition of family member by smiles or cessation of crying		/ /	
	43	Attempts to roll over using shoulders		/ /	
	44	Moves thumb in opposition to other four fingers		/ /	
	45	Babbles (series of syllables)		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
0-1	1	Watches person moving directly in line of vision		/ /	
	2	Smiles in response to attention by adult		/ /	
	3	Vocalizes in response to attention		/ /	
	4	Looks at own hands, often smiles or vocalizes		/ /	
	5	Responds to being in family circle by smiling, vocalizing, or ceasing to cry		/ /	
	6	Smiles in response to facial expression of others		/ /	
	7	Smiles and vocalizes to mirror image		/ /	
	8	Pats and pulls at adult facial features (hair, nose, glasses, etc.)		/ /	
	9	Reaches for offered object		/ /	
	10	Reaches for familiar persons		/ /	
	11	Reaches for, and pats at mirror image or another infant		/ /	
	12	Holds and examines offered object for at least a minute		/ /	
	13	Shakes or squeezes object placed in hand, making sounds unintentionally		/ /	
	14	Plays unattended for 10 minutes		/ /	
	15	Seeks eye contact often when attended for 2-3 minutes		/ /	
	16	Plays alone contentedly near adult activity 15-20 minutes		/ /	
	17	Vocalizes to gain attention		/ /	
	18	Imitates peek-a-boo		/ /	
	19	Claps hands, (pat-a-cake) in imitation of adult		/ /	
	20	Waves bye-bye in imitation of adult		/ /	
	21	Raises arms—"so big" in imitation of adult		/ /	
	22	Offers toy, object, bit of food to adult, but does not always release it		/ /	
	23	Hugs, pats, kisses familiar persons		/ /	
	24	Shows response to own name by looking or reaching to be picked up		/ /	
	25	Squeezes or shakes toy to produce sound in imitation		/ /	
	26	Manipulates toy or object		/ /	
	27	Extends toy or object to adult and releases		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	28	Imitates movements of another child at play		/ /	
1-2	29	Imitates adult in simple task (shakes clothes, pulls at bedding, holds silverware)		/ /	
	30	Plays with one other child, each doing separate activity		/ /	
	31	Takes part in game, pushing car or rolling ball with another child 2-5 minutes		/ /	
	32	Accepts parents' absence by continuing activities, may momentarily fuss		/ /	
	33	Actively explores his environment		/ /	
	34	Takes part in manipulative game (pulls string, turns handle) with another person		/ /	
	35	Hugs and carries doll or soft toy		/ /	
	36	Repeats actions that produce laughter and attention		/ /	
	37	Hands book to adult to read or share with him		/ /	
	38	Pulls at another person to show them some action or object		/ /	
	39	Withdraws hand, says "no-no" when near forbidden object with reminders		/ /	
	40	Waits for needs to be met when placed in high chair or on changing table		/ /	
	41	Plays with 2 or 3 peers		/ /	
	42	Shares object or food when requested with one other child		/ /	
	43	Greets peers and familiar adults when reminded		/ /	
2-3	44	Cooperates with parental request 50% of the time		/ /	
	45	Can bring or take object or get person from another room on direction		/ /	
	46	Attends to music or stories 5-10 minutes		/ /	
	47	Says "please" and "thank you" when reminded		/ /	
	48	Attempts to help parent with tasks by doing a part of the chore (holding dust pan)		/ /	
	49	Plays "dress-up" in adult clothes		/ /	
	50	Makes a choice when asked		/ /	
	51	Shows understanding of feelings by verbalizing love, mad, sad, laugh, etc.		/ /	
3-4	52	Sings and dances to music		/ /	
	53	Follows rules by imitating actions of other children		/ /	
	54	Greets familiar adults without reminder		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	55	Follows rules in group games led by adult		/ /	
	56	Asks permission to use toy that peer is playing with		/ /	
	57	Says "please" and "thank you" without reminder 50% of the time		/ /	
	58	Answers telephone, calls for adult or talks to familiar person		/ /	
	59	Will take turns		/ /	
	60	Follows rules in group games led by an older child		/ /	
	61	Cooperates with adult requests 75% of the time		/ /	
	62	Stays in own yard area		/ /	
	63	Plays near and talks with other children when working on own project (30 minutes)		/ /	
4-5	64	Asks for assistance when having difficulty (with bathroom or getting a drink)		/ /	
	65	Contributes to adult conversation		/ /	
	66	Repeats rhymes, song, or dances for others		/ /	
	67	Works alone at chore for 20-30 minutes		/ /	
	68	Apologizes without reminder 75% of the time		/ /	
	69	Will take turns with 8-9 other children		/ /	
	70	Plays with 2-3 children for 20 minutes in co-operative activity, (project or game)		/ /	
	71	Engages in socially acceptable behavior in public		/ /	
	72	Asks permission to use objects belonging to others 75% of the time		/ /	
5-6	73	States feelings about self: mad, happy, love		/ /	
	74	Plays with 4-5 children on co-operative activity without constant supervision		/ /	
	75	Explains rules of game or activity to others		/ /	
	76	Imitates adult roles		/ /	
	77	Joins in conversation at mealtime		/ /	
	78	Follows rules of verbal reasoning game		/ /	
	79	Comforts playmates in distress		/ /	
	80	Chooses own friends		/ /	
	81	Plans and builds using simple tools (inclined planes, fulcrum, lever, pulley)		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	82	States goals for himself and carries out activity		/ /	
	83	Acts out parts of story, playing part or using puppets		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
0-1	1	Repeats sound made by others		/ /	
	2	Repeats same syllable 2-3 times (ma, ma, ma)		/ /	
	3	Responds to gestures with gestures		/ /	
	4	Carries out simple direction when accompanied by gestures		/ /	
	5	Stops activity at least momentarily when told "no" 75% of the time		/ /	
	6	Answers simple questions with non-verbal response		/ /	
	7	Combines two different syllables in vocal play		/ /	
	8	Imitates voice intonation patterns of others		/ /	
	9	Uses single word meaningfully to label object or person		/ /	
	10	Vocalizes in response to speech of other person		/ /	
1-2	11	Says five different words (may use the same word to refer to different objects)		/ /	
	12	Asks for "more"		/ /	
	13	Says "all gone"		/ /	
	14	Follows 3 different one step directions without gestures		/ /	
	15	Can "give me" or "show me" upon request		/ /	
	16	Points to 12 familiar objects when named		/ /	
	17	Points to 3-5 pictures in a book when named		/ /	
	18	Points to 3 body parts on self		/ /	
	19	Says his own name or nickname upon request		/ /	
	20	Answers question "what's this?" with object name		/ /	
	21	Combines use of words and gestures to make wants known		/ /	
	22	Names 5 other family members including pets		/ /	
	23	Names 4 toys		/ /	
	24	Produces animal sound or uses sound for animal's name (cow is "moo-moo")		/ /	
	25	Asks for some common food items by name when shown (milk, cookie, cracker)		/ /	
	26	Asks questions by a rising intonation at end of word or phrase		/ /	
	27	Names 3 body parts on a doll or other person		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	28	Answers yes/no question with affirmative or negative reply		/ /	
2-3	29	Combines noun or adjective and noun in two word phrase (ball chair) (my ball)		/ /	
	30	Combines noun and verb in two word phrase (daddy go)		/ /	
	31	Uses word for bathroom need		/ /	
	32	Combines verb or noun with "there" "here" in 2 word utterance (chair here)		/ /	
	33	Combines 2 words to express possession (daddy car)		/ /	
	34	Uses "no" or "not" in speech		/ /	
	35	Answers question "what's ——doing?" for common activities		/ /	
	36	Answers "where" questions		/ /	
	37	Names familiar environmental sounds		/ /	
	38	Gives more than one object when asked using plural form (blocks)		/ /	
	39	Refers to self by own name in speech		/ /	
	40	Points to picture of common object described by its use (10)		/ /	
	41	Holds up fingers to tell age		/ /	
	42	Tells sex when asked		/ /	
	43	Carries out a series of two related commands		/ /	
	44	Uses "ing" verb form (running)		/ /	
	45	Uses regular plural forms (book/books)		/ /	
	46	Uses some irregular past tense forms consistently (went, did, was)		/ /	
	47	Asks question, "What's this (that)?"		/ /	
	48	Controls voice volume 90% of the time		/ /	
	49	Uses "this" and "that" in speech		/ /	
	50	Uses "is" in statements (this is ball)		/ /	
	51	Says "I, me, mine" rather than own name		/ /	
	52	Points to object that "is not———" (is not a ball)		/ /	
	53	Answers "who" question with name		/ /	
	54	Uses possessive form of nouns (daddy's)		/ /	

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	55	Uses articles: the, a in speech		/ /	
	56	Uses some class names (toy, animal, food)		/ /	
	57	Says "can" and "will" occasionally		/ /	
	58	Describes items as open or closed		/ /	
3-4	59	Says "is" at beginning of questions when appropriate		/ /	
	60	Will attend for five minutes while story is read		/ /	
	61	Carries out series of two unrelated commands		/ /	
	62	Tells full name when requested		/ /	
	63	Answers simple "how" questions		/ /	
	64	Uses regular past tense forms (jumped)		/ /	
	65	Tells about immediate experiences		/ /	
	66	Tells how common objects are used		/ /	
	67	Expresses future occurrences with "going to," "have to," "want to"		/ /	
	68	Changes word order appropriately to ask questions (can I, does he)		/ /	
	69	Uses some common irregular plurals (men, feet)		/ /	
	70	Tells two events in order of occurrence		/ /	
4-5	71	Carries out a series of 3 directions		/ /	
	72	Demonstrates understanding of passive sentences (boy hit girl, girl was hit by boy)		/ /	
	73	Can find a *pair* of objects/pictures on request		/ /	
	74	Uses "could" and "would" in speech		/ /	
	75	Uses compound sentences (I hit the ball and it went in the road)		/ /	
	76	Can find *top* and *bottom* of items on request		/ /	
	77	Uses contractions can't, don't, won't		/ /	
	78	Can point out absurdities in picture		/ /	
	79	Uses words sister, brother, grandmother, grandfather		/ /	
	80	Tells final word in opposite analogies		/ /	
	81	Tells familiar story without pictures for cues		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	82	Names picture that does not belong in particular class (one that's not an animal)		/ /	
	83	Tells whether or not 2 words rhyme		/ /	
	84	Uses complex sentences (She wants me to come in because _____)		/ /	
	85	Can tell whether sound is loud or soft		/ /	
5-6	86	Can point to some, many, several		/ /	
	87	Tells address		/ /	
	88	Tells telephone number		/ /	
	89	Can point to most, least, few		/ /	
	90	Tells simple jokes		/ /	
	91	Tells daily experiences		/ /	
	92	Describes location or movement through, away, from, toward, over		/ /	
	93	Answers why question with an explanation		/ /	
	94	Puts together and tells 3-5 part sequence story		/ /	
	95	Defines words		/ /	
	96	Can "tell me the opposite of _____"		/ /	
	97	Answers question "what happens if . . . (you drop an egg)?"		/ /	
	98	Uses yesterday and tommorrow meaningfully		/ /	
	99	Asks meaning of new or unfamiliar words		/ /	

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
0-1	1	Sucks and swallows liquid		/ /	
	2	Eats liquified foods, i.e. baby cereal		/ /	
	3	Reaches for bottle		/ /	
	4	Eats strained foods fed by parent		/ /	
	5	Holds bottle without help while drinking		/ /	
	6	Directs bottle by guiding it toward mouth or by pushing it away		/ /	
	7	Eats mashed table foods fed by parent		/ /	
	8	Drinks from cup held by parent		/ /	
	9	Eats semi-solid foods fed by parent		/ /	
	10	Feeds self with fingers		/ /	
	11	Holds and drinks from cup using two hands		/ /	
	12	Takes spoon filled with food to mouth with help		/ /	
	13	Holds out arms and legs while being dressed		/ /	
1-2	14	Eats table food with spoon independently		/ /	
	15	Holds and drinks from cup with one hand		/ /	
	16	Puts hands in water and pats wet hands on face in imitation		/ /	
	17	Sits on potty or infant toilet seat for 5 minutes		/ /	
	18	Puts hat on head and takes it off		/ /	
	19	Pulls off socks		/ /	
	20	Pushes arms through sleeves, legs through pants		/ /	
	21	Takes off shoes when laces are untied and loosened		/ /	
	22	Takes off coat when unfastened		/ /	
	23	Takes off pants when unfastened		/ /	
	24	Zips and unzips large zipper without working catch		/ /	
	25	Uses words or gestures indicating need to go to bathroom		/ /	
2-3	26	Feeds self using spoon and cup with some spilling		/ /	
	27	Takes towel from parent and wipes hands and face		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	28	Sucks liquid from glass or cup using straw		/ /	
	29	Scoops with fork		/ /	
	30	Chews and swallows only edible substances		/ /	
	31	Dries hands without help when given towel		/ /	
	32	Asks to go to bathroom, even if too late to avoid accidents		/ /	
	33	Controls drooling		/ /	
	34	Urinates or defecates in potty three times per week when placed on potty		/ /	
	35	Puts on shoes		/ /	
	36	Brushes teeth in imitation		/ /	
	37	Takes off simple clothing that has been unfastened		/ /	
	38	Uses bathroom for bowel movements, one daytime accident per week		/ /	
	39	Gets drink from faucet without help, when stool or steps are provided		/ /	
	40	Washes hands and face using soap when adult regulates water		/ /	
	41	Asks to go to bathroom during day in time to avoid accidents		/ /	
	42	Places coat on hook placed at child's height		/ /	
	43	Stays dry during naps		/ /	
	44	Avoids hazards such as sharp furniture corners, open stairs		/ /	
	45	Uses napkin when reminded		/ /	
	46	Stabs food with fork and brings to mouth		/ /	
	47	Pours from small pitcher (6-8 oz.) into glass without help		/ /	
	48	Unfastens snaps on clothing		/ /	
	49	Washes own arms and legs while being bathed		/ /	
	50	Puts on socks		/ /	
	51	Puts on coat, sweater, shirt		/ /	
	52	Finds front of clothing		/ /	
3-4	53	Feeds self entire meal		/ /	
	54	Dresses self with help on pullover shirts and all fasteners		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	55	Wipes nose when reminded		/ /	
	56	Wakes up dry two mornings out of seven		/ /	
	57	Males urinate in toilet standing up		/ /	
	58	Initiates and completes dressing and undressing except fasteners 75% of time		/ /	
	59	Snaps or hooks clothing		/ /	
	60	Blows nose when reminded		/ /	
	61	Avoids common dangers (i.e., broken glass)		/ /	
	62	Puts coat on hanger and replaces hanger on low bar with instructions		/ /	
	63	Brushes teeth when given verbal instructions		/ /	
	64	Puts on mittens		/ /	
	65	Unbuttons large buttons on button board or jacket placed on table		/ /	
	66	Buttons large buttons on button board or jacket placed on table		/ /	
	67	Puts on boots		/ /	
4-5	68	Cleans up spills, getting own cloth		/ /	
	69	Avoids poisons and all harmful substances		/ /	
	70	Unbuttons own clothing		/ /	
	71	Buttons own clothing		/ /	
	72	Clears place at table		/ /	
	73	Puts zipper foot in catch		/ /	
	74	Washes hands and face		/ /	
	75	Uses correct utensils for food		/ /	
	76	Wakes from sleep during night to use toilet or stays dry all night		/ /	
	77	Wipes and blows nose 75% of the time when needed without reminders		/ /	
	78	Bathes self except for back, neck, and ears		/ /	
	79	Uses knife for spreading soft toppings on toast		/ /	
	80	Buckles and unbuckles belt on dress or pants and shoes		/ /	
	81	Dresses self completely, including all front fastenings except ties		/ /	

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	82	Serves self at table, parent holds serving dish		/ /	
	83	Helps set table by correctly placing plates, napkins, and utensils with verbal cues		/ /	
	84	Brushes teeth		/ /	
	85	Goes to bathroom in time, undresses, wipes self, flushes toilet, and dresses unaided		/ /	
	86	Combs or brushes long hair		/ /	
	87	Hangs up clothes on hanger		/ /	
	88	Goes about neighborhood without constant supervision		/ /	
	89	Laces shoes		/ /	
	90	Ties shoes		/ /	
5-6	91	Is responsible for one weekly household task and does it upon request		/ /	
	92	Selects appropriate clothing for temperature and occasion		/ /	
	93	Stops at curb, looks both ways, and crosses street without verbal reminders		/ /	
	94	Serves self at table and passes serving dish		/ /	
	95	Prepares own cold cereal		/ /	
	96	Is responsible for one daily household task (i.e., setting table, taking out trash)		/ /	
	97	Adjusts water temperature for shower or bath		/ /	
	98	Prepares own sandwich		/ /	
	99	Walks to school, playground, or store within two blocks of home independently		/ /	
	100	Cuts soft foods with knife (i.e., hot dogs, bananas, baked potato)		/ /	
	101	Finds correct bathroom in public place		/ /	
	102	Opens 1/2 pint milk carton		/ /	
	103	Picks up, carries, sets down cafeteria tray		/ /	
	104	Ties hood strings		/ /	
	105	Buckles own seat belt in car		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
0-1	1	Removes cloth from face, that obscures vision		/ /	
	2	Looks for object that has been removed from direct line of vision		/ /	
	3	Removes object from open container by reaching into container		/ /	
	4	Places object in container in imitation		/ /	
	5	Places object in container on verbal command		/ /	
	6	Shakes a sound making toy on a string		/ /	
	7	Puts 3 objects into a container, empties container		/ /	
	8	Transfers object from one hand to the other to pick up another object		/ /	
	9	Drops and picks up toy		/ /	
	10	Finds object hidden under container		/ /	
	11	Pushes 3 blocks train style		/ /	
	12	Removes circle from form board		/ /	
	13	Places round peg in pegboard on request		/ /	
	14	Performs simple gestures on request		/ /	
1-2	15	Individually takes out 6 objects from container		/ /	
	16	Points to one body part		/ /	
	17	Stacks 3 blocks on request		/ /	
	18	Matches like objects		/ /	
	19	Scribbles		/ /	
	20	Points to self when asked "Where's *(name)*?"		/ /	
	21	Places 5 round pegs in pegboard on request		/ /	
	22	Matches objects with picture of same object		/ /	
	23	Points to named picture		/ /	
	24	Turns pages of book 2-3 at a time to find named picture		/ /	
2-3	25	Finds specific book on request		/ /	
	26	Completes 3 piece formboard		/ /	
	27	Names 4 common pictures		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	28	Draws a vertical line in imitation		/ /	
	29	Draws a horizontal line in imitation		/ /	
	30	Copies a circle		/ /	
	31	Matches textures		/ /	
	32	Points to big and little upon request		/ /	
	33	Draws (+) in imitation		/ /	
	34	Matches 3 colors		/ /	
	35	Places objects in, on and under upon request		/ /	
	36	Names objects that make sounds		/ /	
	37	Puts together 4 part nesting toy		/ /	
	38	Names action pictures		/ /	
	39	Matches geometric form with picture of shape		/ /	
	40	Stacks 5 or more rings on a peg in order		/ /	
3-4	41	Names big and little objects		/ /	
	42	Points to 10 body parts on verbal command		/ /	
	43	Points to boy and girl on verbal command		/ /	
	44	Tells if object is heavy or light		/ /	
	45	Puts together 2 parts of shape to make whole		/ /	
	46	Describes two events or characters from familiar story or T.V. program		/ /	
	47	Repeats finger plays with words and actions		/ /	
	48	Matches 1 to 1 (3 or more objects)		/ /	
	49	Points to long and short objects		/ /	
	50	Tells which objects go together		/ /	
	51	Counts to 3 in imitation		/ /	
	52	Arranges objects into categories		/ /	
	53	Draws a V stroke in imitation		/ /	
	54	Draws a diagonal line from corner to corner of 4 inch square of paper		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	55	Counts to 10 objects in imitation		/ /	
	56	Builds a bridge with 3 blocks in imitation		/ /	
	57	Matches sequence or pattern of blocks or beads		/ /	
	58	Copies series of connected V strokes VVVVVVVVV		/ /	
	59	Adds leg and/or arm to incomplete man		/ /	
	60	Completes 6 piece puzle without trial and error		/ /	
	61	Names objects as same and different		/ /	
	62	Draws a square in imitation		/ /	
	63	Names three colors on request		/ /	
	64	Names three shapes, □, Δ, and ○		/ /	
4-5	65	Picks up specified number of objects on request (1-5)		/ /	
	66	Names five textures		/ /	
	67	Copies triangle on request		/ /	
	68	Recalls 4 objects seen in a picture		/ /	
	69	Names time of day associated with activities		/ /	
	70	Repeats familiar rhymes		/ /	
	71	Tells whether object is heavy or light (less than one pound difference)		/ /	
	72	Tells what's missing when one object is removed from a group of three		/ /	
	73	Names eight colors		/ /	
	74	Names penny, nickel and dime		/ /	
	75	Matches symbols (letters and numbers)		/ /	
	76	Tells color of named objects		/ /	
	77	Retells five main facts from story heard 3 times		/ /	
	78	Draws a man (head, trunk, 4 limbs)		/ /	
	79	Sings five lines of song		/ /	
	80	Builds pyramid of 10 blocks in imitation		/ /	
	81	Names long and short		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	82	Places objects behind, beside, next to		/ /	
	83	Matches equal sets to sample of 1 to 10 objects		/ /	
	84	Names or points to missing part of pictured object		/ /	
	85	Counts by rote 1 to 20		/ /	
	86	Names first, middle and last position		/ /	
5-6	87	Counts up to 20 items and tells how many		/ /	
	88	Names 10 numerals		/ /	
	89	Names left and right on self		/ /	
	90	Says letters of alphabet in order		/ /	
	91	Prints own first name		/ /	
	92	Names five letters of alphabet		/ /	
	93	Arranges objects in sequence of width and length		/ /	
	94	Names capital letters of alphabet		/ /	
	95	Puts numerals 1 to 10 in proper sequence		/ /	
	96	Names position of objects first, second, third		/ /	
	97	Names lower case letters of alphabet		/ /	
	98	Matches capital to lower case letters of alphabet		/ /	
	99	Points to named numerals 1 to 25		/ /	
	100	Copies diamond shape		/ /	
	101	Completes simple maze		/ /	
	102	Names days of week in order		/ /	
	103	Can add and subtract combinations to three		/ /	
	104	Tells month and day of birthday		/ /	
	105	Sight reads 10 printed words		/ /	
	106	Predicts what happens next		/ /	
	107	Points to half and whole objects		/ /	
	108	Counts by rote 1 to 100		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
0-1	1	Reaches for object 6-9 inches in front of him		/ /	
	2	Grasps object held 3 inches in front of child		/ /	
	3	Reaches and grasps object in front of him		/ /	
	4	Reaches for preferred object		/ /	
	5	Puts objects in mouth		/ /	
	6	Head and chest supported on arms while on stomach		/ /	
	7	Holds head and chest erect supported on one arm		/ /	
	8	Feels and explores object with mouth		/ /	
	9	Turns from stomach to side, maintains position 50% of the time		/ /	
	10	Rolls from stomach to back		/ /	
	11	Moves forward one body length on stomach		/ /	
	12	Rolls from back to side		/ /	
	13	Turns from back to stomach		/ /	
	14	Pulls to sitting position when grasping adult's fingers		/ /	
	15	Turns head freely when body is supported		/ /	
	16	Maintains sitting position for two minutes		/ /	
	17	Puts down one object deliberately to reach for another		/ /	
	18	Picks up and drops object on purpose		/ /	
	19	Stands with maximum support		/ /	
	20	Bounces up and down in standing position while being supported		/ /	
	21	Crawls one body length to obtain object		/ /	
	22	Sits self supported		/ /	
	23	From sitting position, turns to hands and knees position		/ /	
	24	Moves from stomach to sitting position		/ /	
	25	Sits without hand support		/ /	
	26	Flings objects haphazardly		/ /	
	27	Rocks back and forth on hands and knees		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	28	Transfers object from one hand to the other in sitting position		/ /	
	29	Retains two one-inch cubes in one hand		/ /	
	30	Pulls self to on-knees position		/ /	
	31	Pulls self to standing position		/ /	
	32	Uses pincer grasp to pick up object		/ /	
	33	Creeps		/ /	
	34	Reaches with one hand from creep position		/ /	
	35	Stands with minimum support		/ /	
	36	Licks food from around mouth		/ /	
	37	Stands alone for one minute		/ /	
	38	Dumps object from receptacle		/ /	
	39	Turns pages of book, several at a time		/ /	
	40	Scoops with spoons or shovel		/ /	
	41	Puts small objects in container		/ /	
	42	Lowers self from standing to sitting position		/ /	
	43	Claps hands		/ /	
	44	Walks with minimum aid		/ /	
	45	Takes a few steps without support		/ /	
1-2	46	Creeps upstairs		/ /	
	47	Moves from sitting to standing position		/ /	
	48	Rolls a ball in imitation		/ /	
	49	Climbs into adult chair, turns and sits		/ /	
	50	Puts 4 rings on peg		/ /	
	51	Removes 1" pegs from pegboard		/ /	
	52	Puts 1" pegs in pegboard		/ /	
	53	Builds tower of 3 blocks		/ /	
	54	Marks with crayon or pencil		/ /	

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	55	Walks independently		/ /	
	56	Creeps down stairs, feet first		/ /	
	57	Seats self in small chair		/ /	
	58	Squats and returns to standing		/ /	
	59	Pushes and pulls toys while walking		/ /	
	60	Uses rocking horse or rocking chair		/ /	
	61	Walks upstairs with aid		/ /	
	62	Bends at waist to pick up objects without falling		/ /	
	63	Imitates circular motion		/ /	
2-3	64	Strings 4 large beads in two minutes		/ /	
	65	Turns door knobs, handles, etc.		/ /	
	66	Jumps in place with both feet		/ /	
	67	Walks backwards		/ /	
	68	Walks downstairs with aid		/ /	
	69	Throws ball to adult 5 feet away without adult moving feet		/ /	
	70	Builds tower of 5-6 blocks		/ /	
	71	Turns pages one at a time		/ /	
	72	Unwraps small object		/ /	
	73	Folds paper in half in imitation		/ /	
	74	Takes apart and puts together snap-together toy		/ /	
	75	Unscrews nesting toys		/ /	
	76	Kicks large stationary ball		/ /	
	77	Rolls clay balls		/ /	
	78	Grasps pencil between thumb and forefinger, resting pencil on third finger		/ /	
	79	Forward somersault with aid		/ /	
	80	Pounds 5 out of 5 pegs		/ /	
3-4	81	Puts together 3 piece puzzle or formboard		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	82	Snips with scissors		/ /	
	83	Jumps from height of 8 inches		/ /	
	84	Kicks large ball when rolled to him		/ /	
	85	Walks on tiptoe		/ /	
	86	Runs 10 steps with coordinated, alternating arm movement		/ /	
	87	Pedals tricycle five feet		/ /	
	88	Swings on swing when started in motion		/ /	
	89	Climbs up and slides down 4-6 foot slide		/ /	
	90	Somersaults forward		/ /	
	91	Walks up stairs, alternating feet		/ /	
	92	Marches		/ /	
	93	Catches ball with two hands		/ /	
	94	Traces templates		/ /	
	95	Cuts along 8" straight line within ¼" of line		/ /	
4-5	96	Stands on one foot without aid 4-8 seconds		/ /	
	97	Runs changing direction		/ /	
	98	Walks balance beam		/ /	
	99	Jumps forward 10 times without falling		/ /	
	100	Jumps over string 2 inches off the floor		/ /	
	101	Jumps backward six times		/ /	
	102	Bounces and catches large ball		/ /	
	103	Makes clay shapes put together with 2 to 3 parts		/ /	
	104	Cuts along curved line		/ /	
	105	Screws together threaded object		/ /	
	106	Walks downstairs alternating feet		/ /	
	107	Pedals tricycle, turning corners		/ /	
	108	Hops on one foot 5 successive times		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	109	Cuts out 2-inch circle		/ /	
	110	Draws simple recognizable pictures such as house, man, tree		/ /	
	111	Cuts out and pastes simple shapes		/ /	
5-6	112	Prints capital letters, large, single, anywhere on paper		/ /	
	113	Walks balance board forward, backward and sideways		/ /	
	114	Skips		/ /	
	115	Swings on swing initiating and sustaining motion		/ /	
	116	Spreads fingers, touching thumb to each finger		/ /	
	117	Can copy small letters		/ /	
	118	Climbs step ladders or steps ten feet high to slide		/ /	
	119	Hits nail with hammer		/ /	
	120	Dribbles ball with direction		/ /	
	121	Colors, remaining within lines 95%		/ /	
	122	Can cut picture from magazine or catalog without being more than ¼" from edge		/ /	
	123	Uses pencil sharpener		/ /	
	124	Copies complex drawings		/ /	
	125	Tears simple shapes from paper		/ /	
	126	Folds paper square two times on diagonal in imitation		/ /	
	127	Catches soft ball or bean bag with one hand		/ /	
	128	Can jump rope by self		/ /	
	129	Hits ball with bat or stick		/ /	
	130	Picks up object from ground while running		/ /	
	131	Skates forward 10 feet		/ /	
	132	Rides bicycle		/ /	
	133	Slides on sled		/ /	
	134	Walks or plays in water waist-high in swimming pool		/ /	
	135	Steers wagon, propelling with one foot		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Age Level	Card	Behavior	Entry Behavior	Date Achieved	Comments
	136	Jumps up and pivots on one foot		/ /	
	137	Prints name on primary paper using lines		/ /	
	138	Jumps from height of 12 inches and lands on balls of feet		/ /	
	139	Stands on one foot, no support, eyes closed, 10 seconds		/ /	
	140	Hangs 10 seconds from horizontal bar bearing own weight on arms		/ /	

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 1

TITLE: General Visual Stimulation
Under six weeks

WHAT TO DO:

1. Hang a mobile only to far right or far left of baby's crib because his head will usually be turned to either side. Mobile should be designed with a view toward what the baby sees while lying on his back.
2. Put your face 6-8 inches from child when talking or singing to him. An infant of this age will attend more to a human face than to any other pattern.
3. Shift baby to other end of crib so that light can excite each eye.
4. Hang objects from side of crib or from stick placed across crib. Young babies are attracted by bright, irregularly shaped or patterned objects.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 2

TITLE: General Visual Stimulation
Six weeks and older

WHAT TO DO:

1. Occasionally use a patterned sheet on child's crib.
2. Move large, bright object or penlight slowly across child's line of vision.
3. Place child at various heights such as on the floor, on a sofa, or in playpen.
4. Show child his hands and feet. Move them together.
5. Place the child in different parts of each room. Let him observe family at mealtime.
6. Place a toy in the child's hands while he's not looking.
7. Hold mirror over child's head while in crib, about 7 or 8 inches from his eyes.
8. Fix a plexiglass sheet or tray across a portion of baby's crib. Place colored objects on it such as bits of paper, ribbons and toys. Replace or move objects from time to time.
9. Tie brightly colored ribbons together and hang over child's crib where he can see but not touch.
10. On the wall in child's room or over crib, hang poster, pictures, photographs or colored construction paper. Large sheets of colored paper, rotated from time to time, can make stimulating color schemes.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 3

TITLE: General Tactile Stimulation
Under six weeks

WHAT TO DO:

1. Touch and handle child in a loving, gentle manner. Newborns are very sensitive to sudden movement and rough or inappropriate handling.
2. Child may feel more secure if wrapped snuggly in a blanket. Likewise, a warm bottle, crib and clothing will add to child's sense of well being.
3. Some babies cry less when held in close contact over their mother's hearts.
4. Pat body lotion on child, being sure that lotion is not cold.
5. Hold baby while feeding him his bottle.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 4

TITLE: General Tactile Stimulation
Six weeks and older

WHAT TO DO:

1. Lay child on varied surfaces. Undress child in warm room and put him on something smooth, soft, fluffy, furry, etc.
2. Let child feel vibrations of cat purring, throat moving in speech, radio or television.
3. Puff powder over child using a cotton ball or powder puff.
4. Provide cuddly, furry, cloth and plastic play animals and dolls.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 5

TITLE: General Auditory Stimulation
Under six weeks

WHAT TO DO:

1. Sing to your baby or say poems or nursery rhymes.
2. Let baby hear a metronome or clock. This may help quiet him when he's fussy.
3. Vary voice tone when talking to child. Tone of voice is more important than the words used.
4. Talk or sing to baby when you wash and dress him and when you feed and rock him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 6

TITLE: General Auditory Stimulation
Six weeks and older

WHAT TO DO:

1. Tie a bell to baby's bootie.
2. Crumple paper next to his ear, switch sides.
3. Let him hear wind chimes.
4. Give him blocks with bells.
5. Put a lightweight rattle in his hand.
6. Talk to him or ring a bell from different places of the room. See if he hears and follows with his eyes.
7. Let him rustle tissue paper.
8. Play radio or record player but do not play music constantly.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 7

TITLE: Sucks

WHAT TO DO:

1. Stimulate child's lips with your fingers by gently pinching them. Lips can also be stimulated by touching them with an ice cube or cold cloth.
2. Stimulate sucking by gently massaging the child's cheeks while nipple is in his mouth, using a forward-backward motion with fingers.
3. If child gets too much air and cannot suck efficiently, try using a different shaped or larger nipple. If breast feeding, press child's mouth closer to breast to form an air seal. It may also help to change child's position by raising or lowering him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 8

TITLE: Moves head to side while lying on back

WHAT TO DO:

1. Extend one arm outward and bend other arm upward so baby will turn to side of extended arm.
2. Display bright or shiny object 12-18 inches from child. Display first on one side, then on the other.
3. Lay baby in different positions in bed or on exercise mat.
4. Tie a stick across crib. Tie shiny object such as a ball of aluminum foil to the far left side of the crib. Wiggle it so it attracts child's attention. Move object to far right side of crib and do the same. Change the object every few days.
5. Talk and call to baby from one side of crib and stroke or touch his arm or his side. If he doesn't turn his head, gently move it to the side and reward him with a big smile and gentle praise.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 9

TITLE: Opens mouth for bottle or breast when nipple touches mouth

WHAT TO DO:

1. Touch edges of baby's mouth with pinching motion requiring him to open mouth.
2. Touch bottom lip before nipple is produced.
3. Tap child gently with fingertip under his chin.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 10

TITLE: Indicates sensitivity to body contact by quieting, crying, or body movement

WHAT TO DO:

1. When baby cries, hold him snugly wrapped in light blanket. Walk around the room with him in your arms.
2. Gentle rocking motion of your arms may quiet baby.
3. Gentle rubbing of head may sooth.
4. It is not always necessary to pick up child. Try gently patting or stroking him while you talk quietly as child lies in crib.
5. Turn baby over and try to sooth him by rubbing his back or tummy.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 11

TITLE: Turns head toward nipple when his cheek is touched

WHAT TO DO:

1. Hold baby in same position each time you initiate feeding.
2. Tap cheek with finger, then touch nipple to mouth.
3. Tap under chin, then touch cheek.
4. If the child does not turn his head toward the nipple gently turn his head toward it. Give the child an opportunity to turn his head toward the nipple by himself before assisting him in this way.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 12

TITLE: Looks in direction of sound or changes body movement in response to sound

WHAT TO DO:

1. Ring a bell 12-18 inches from baby.
2. Talk to the baby or say his name "_____ look."
3. Clap hands or tap an object.
4. Squeeze a noise maker toy.
5. Blow a whistle.
6. Begin by making the above sounds only 12 to 18 inches from the child. As the child attends to sounds very near him, increase the distance between the sound source and the child.
7. Initially the child may only become more active, but not look toward sound.
8. Help the child by turning his head in the direction of the sound, if he does not do so on his own.
9. Use a wide variety of sounds with the child. Change them often so they will be novel and attract his attention.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 13

TITLE: Looks at person attempting to gain his attention by talking or moving

WHAT TO DO:

1. Position yourself where child can see you. Call to him. If he does not look at you grasp his chin and move face toward you. Exaggerate actions and verbalization so he continues to attend to you.
2. Hold colorful objects in front of child's eyes so he gains skill in focusing.
3. Say child's name to him over and over. Change pitch and inflection pattern as you do this until he looks at you.
4. Put your head down close to child's face and move quickly from his line of vision. Then move close again and say "hello" or "peek-a-boo." Repeat this until child starts looking. Then stay in sight, smile and talk soothingly to baby.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 14

TITLE: Quiets or changes body movement in response to presence of person

WHAT TO DO:

1. After comforting crying, move the child to a position near adult.
2. Move child in basket or infant seat from one area of house to another as you work.
3. Place the child near the family at mealtime.
4. Put child on his back on a blanket in a room in which you will be moving about. Occasionally go over and speak to child.
5. If the child is comforted only when the adult is very near him, place the child only a short distance away. As child becomes accustomed to this gradually move him farther away. When child is quiet and content, attend to him periodically by walking over and patting him or speaking to him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 15

TITLE: Shows by body movements or cessation of crying, response to adult voice

WHAT TO DO:

1. When child is fussing, call to reassure him, but be sure to come into view and attend to him quickly. Gradually increase time between reassuring him and actually attending to him.
2. Whenever you approach the child, call him or speak to him. Follow this with some direct contact, place a toy where he can see it, roll him over, tickle him or pick him up.
3. When the child cries try talking to him in a soothing voice. Pat child as you talk. If he does not quiet, then pick him up. Let the child associate your voice with your presence. Gradually he should be comforted by your voice alone.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 16

TITLE: Lifts and momentarily supports head when held with head at shoulder

WHAT TO DO:

1. Hold the baby upright and support his back with your hand and gradually reduce the support. Keep your hand near his head but occasionally let baby support his own head for a few seconds.
2. When holding baby upright have another person talk to him or make sounds with a toy at his eye level to encourage him to maintain position.
3. Walk around house with baby held at shoulder to give him things to see. Or stand so that the baby can see himself in a mirror.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 17

TITLE: Cries differentially due to different discomforts

WHAT TO DO:

1. Respond to his cry promptly by time appropriate activities.
2. Although individual children vary, usually a child's cries of pain are loud and shrill broken by whimpering, his hunger cry is loud and shrill like a wail interrupted by sucking movements, his cry of discomfort consists of low moans and whimpers and his sleepy cry is a whining drawn out one.
3. Attend to the child's cry as though it is a form of communication. If it sounds like a hungry cry respond to it by feeding him. If it sounds like a cry of pain try to discover the cause.
4. Listen to the cry and try to identify what the child is communicating as you go to comfort him.

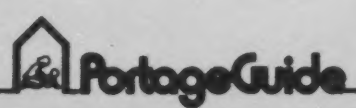
© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 18

TITLE: Falls asleep at appropriate times

WHAT TO DO:

1. Be sure child is fed, changed and warm.
2. Reduce noise and light stimulation when placing in bed.
3. Provide separate sleeping arrangements away from parent's room.
4. Place a clock or metronome near child's crib as low frequency, rhythmic sounds tend to quiet an infant.
5. If child fusses a lot and is not wet or hungry, don't necessarily pick him up - instead gently stroke him or pat him on the back.
6. To induce relaxation in a crying, tense baby, shake arms and legs gently and rhythmically; first arms, then legs, until child's body begins to relax.



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 19

TITLE: Thrusts arms about—no direction

WHAT TO DO:

1. Flex one arm at a time toward his face.
2. Put a bracelet on child's wrist that's made of jingle bells—alternate wrists.
3. Lie child on back in crib. Tie one end of several feet of elastic to child's wrist. Tie a bell or other noisemaker to opposite end. Put this end up over side of crib so that arm movements will cause bell to go up and down.
4. Very young infants are generally wrapped snugly in a blanket. Try to plan for times during the day when the child can be unwrapped and allowed to move his arms freely. After diapering or while bathing would be natural times to encourage the infant to thrust his arms about. Encourage him by alternately shaking his arms and allowing him an opportunity to do it himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 20

TITLE: Follows an object, visually, moved past midline of body.

WHAT TO DO:

1. With child lying on back hold an object at midline, move it slowly to right and to left.
2. Position yourself in child's vision, talk to him and gradually move to right and left.
3. Hang a mobile directly above child in crib. Make one end of the mobile very shiny or bright so child is interested in it. Start mobile in motion to see if child follows it as it crosses his line of vision.
4. Prop child in an infant seat. Place a bright or shiny toy on a blanket or pillow and, starting from one side, pull it slowly across the floor in front of him.
5. Begin by moving the object only a short distance to either side of midline. When the child consistently follows the object a short distance increase the distance you move it to either side of his midline.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 21

TITLES: Smiles

WHAT TO DO:

1. Smile as you talk to baby, holding or placing him at least 12 inches from your face.
2. a. Holding your finger in front of your face, turn your head from right to left. When you catch his eye, drop your finger. See if he then moves his head back and forth as you do. Give him time to imitate. If he doesn't, gradually guide his head back and forth, until he imitates independently.
   b. When he can imitate your head movement, stop and suddenly smile, see if he smiles back. Give him plenty of time. Don't tickle or talk to him to get him to smile. You simply want him to imitate smiling. When he does smile, stop smiling, but look pleasant for about 5 seconds and then smile again. Do this only a few times.
3. Smile and talk to child when attending his needs such as after feeding and when he wakes from a nap.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 22

TITLE: Follows light with eyes, turning head

WHAT TO DO:

1. Use a pen light and hold the light directly in front of the infant. Gradually move the light to the right or left. Cover light with different colored cellophane.
2. Place child in artificial and natural light to provide variable visual stimulation.
3. Initially, move the penlight only a short distance to the right or left. When the child can follow it a short distance begin to move it a greater distance to the right or left.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 23

TITLE: Follows sound, moving head

WHAT TO DO:

1. Use squeaky toy or bell, make the sound directly in front of the child, making certain child is looking at instrument, move it gradually farther to right and left as you continue making the sound.
2. Sit behind child. Wind a music box and place it to one side of child but not so he can see it or touch it. If he turns toward the sound gradually move it into his line of vision and across to his other side. Switch sides.
3. Be sure that other auditory distractors, such as a radio, are not present while working on this activity. This will increase the likelihood that the child will attend to the stimulus sound.
4. If a toy is being used, and the child responds by turning his head in the direction, let him have the toy for a few seconds as a reward.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 24

TITLE: Regards hand

WHAT TO DO:

1. Lay child on back in crib, on sofa or on lap. Hold child's hand and move it slowly back and forth in front of child's face.
2. When child focuses on hand, move his fingers for the child to watch.
3. Initiate the child's arm movement and watch to see if the child will look at his hand. Smile and stroke child when he does regard his hand.
4. Use colorful (red) infant socks as mittens and place on child's hands. Cut socks so thumbs and fingers show. Finally, eliminate socks when the child consistently looks at his mittened hand.
5. Tickle the baby's hand when he's not looking or touch it with something warm or cool.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 25

TITLE: Kicks vigorously while on back

WHAT TO DO:

1. Grasp child's feet and pump his legs up and down. Gradually reduce pressure as the child begins to kick on his own.
2. Provide opportunity for the child to kick in water.
3. Lean over child and let him push his feet into your stomach. Leap back, using verbal exclamations. Then push forward on his legs again.
4. Tie a board to the side of playpen or place child at end of crib so that toes touch the board and knees are slightly bent. When child starts to kick encourage his delight by showing pleasure with your expression and words. Try uncovering his feet so he can get direct stimulation with his bare feet.
5. String a large, rectangular surface (cookie sheet, heavy cardboard) between crib uprights with tough elasticized rope so that it will return to resting position when baby stops kicking.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 26

TITLE: Opens mouth, begins sucking prior to nipple touching mouth

WHAT TO DO:

1. Place child in same position, sit in same chair to feed him so that he has physical clues to guide him in anticipation of feeding.
2. With child in feeding position make sure he can see nipple before it touches his mouth.
3. Touch child's chin or lips so that he will begin to anticipate physical cue as well as the visual cue.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 27

TITLE: Maintains eye contact 3 seconds

WHAT TO DO:

1. Hold face close to child's face, smile and talk to the child to maintain eye contact.
2. Hold a bright object near your eye and call child's name. Talk animatedly to him to maintain eye contact.
3. Hold child with his head cupped in your hands so that he can see your face and lips. Lean toward him, smile and make some exaggerated sounds.
4. Focus all of your attention on the child during feeding time i.e. don't watch T.V., or read a book. When the child looks at you, reinforce with eye contact. Talking or humming quietly to the child while feeding should help to establish eye contact.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 28

TITLE: Moves head while lying on stomach, up, down, side to side

WHAT TO DO:

1. Using a toy or object move the toy up and down and from side to side so that child needs to move head to continue to see the object.
2. Use a bell or squeak toy held at eye level, gradually move it from side to side and up and down so that child will move head.
3. Place your face at eye level, move your head and talk to child so that he will move his head to maintain eye contact.
4. Throw a brightly colored balloon in air. Child will need to move his head to watch it fall slowly.
5. Place child on stomach for 10 to 15 minutes at a time so he has opportunity to lift head and observe environment to practice head control.
6. Use a pull toy that makes noise. While the child is in a playpen on his stomach, pull the toy slowly back and forth in front of him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 29

TITLE: Swipes at objects

WHAT TO DO:

1. Present a small, bright object about 6 inches from child's eyes and off to the right or left (whichever is the predominant side for the child). If baby doesn't bat at it, gently push his arm towards it.
2. Hang mobile from center of crib. Hang bright irregularly shaped objects from it with elastic rope. Be sure objects are 6-8 inches from child so he can hit them if he swipes with his arm.
3. Touch child's hand with a soft, brightly colored object. Move it slightly away from child's hand to see if he'll try to get it.
4. Tie a helium balloon to child's wrist. As he moves his arm the balloon will move. Let child feel the balloon afterwards.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 30

TITLE: Holds head up while on stomach, 5 seconds

WHAT TO DO:

1. Place child on stomach, hold toy, or object directly at eye level. When child is looking at object, gradually move it up so that child will lift head to keep object in line of vision.
2. Place your face directly in front of his, gradually move up so that he will lift head to maintain eye contact.
3. Place rolled up towel or small bolster under child's arms, dangle a toy or use a squeak toy directly in front of him gradually moving object up.
4. Stroke or touch child gently under chin to encourage him to lift his head.
5. Lay child on stomach at least one half hour a day to assure him of practice in head lifting and head control. Ten minutes or so after mealtime might be an appropriate time.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 31

TITLE: Follows object with eyes across 180° area

WHAT TO DO:

1. Use a pen light, hold the light directly in front of the child. Move the light slightly to the right or left.
2. Lean over child so you are in his line of vision. Move either to right or left, verbalizing as he follows you.
3. Hang a simple (one item) mobile over crib. Use a bright color such as yellow or orange.
4. Pass a brightly colored object on a string in front of child so he will be able to follow the moving object with his eyes.
5. Do not hold object more than 3 or 4 feet away from the child. His focus is usually not refined past that distance.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 32

TITLE: Searches for sound by turning head in direction of sound

WHAT TO DO:

1. When child is lying on side or back, place wind-up musical toy near ear so child will turn head towards sound.
2. Try to get child's attention by calling his name.
3. Try a variety of sounds such as bells, rattles, hand claps to get the child's attention. It's important to reduce other auditory stimulation when attempting to get and maintain the child's attention.
4. Place the child with the rest of the family during meal time and watch the child to see if he does attend to unusual sounds like a spoon dropping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 33

TITLE: Controls head and shoulders when sitting propped with pillow

WHAT TO DO:

1. Seat child in the corner of a sofa or stuffed chair. Prop him with a pillow. Place head and shoulders upright. Hold bright objects of toys in front of child to help him maintain head support.
2. After child is seated help him support head with your hand. Gradually reduce the support you give him. When child is supporting own head talk to him and show him a toy. Stop when child loses balance and begin procedure again.
3. Seat child in small cardboard box, propping him with pillows. Be sure that his arms are free to move and that the sides of the box at least reach his armpits.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 34

TITLE: Coos and gurgles when content

WHAT TO DO:

1. After diapering or feeding child hold him and cuddle him. Make soft, high pitched cooing sounds to him. Smile and stroke him when he makes sounds.
2. Gently blow on baby's neck and coo to him. After bath while powdering or oiling him make soothing cooing sounds.
3. Reinforce any cooing the child does by smiling and repeating his sounds back to him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 35

TITLE: Reaches for objects and attempts to grasp it

WHAT TO DO:

1. Tie scarf or necktie around your neck. Lean over baby so he can see your face and possibly touch the scarf. Shake the scarf so he can see it and reach for it. If he grabs at it or touches it, smile to show him you are pleased. Initially move scarf towards baby's hands so he doesn't need to reach for it as much.
2. Secure a dowel across top of crib. Tie onto it two objects that look and feel very different. Occasionally switch positions of objects or present new objects, but be sure all objects are within baby's reach.
3. Hold enticing object that makes a noise a few inches in front of baby in infant seat. Shake it to encourage baby to reach out. Initially give him object even if he reaches but can't yet direct the reach enough to grasp it.
4. Put brightly colored long necklace around your neck. Lean over baby so he can see and reach for it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 36

TITLE: Holds head erect and steadily while being carried upright

WHAT TO DO:

1. Hold child so he is looking over your shoulder. Cup the back of his head in your hand. Gradually release pressure of your hand but hold it ready to steady his head when it wobbles.
2. Hold child so he looks over your shoulder while standing in front of a mirror or a simple bright picture fixed at eye level. Talk to him as you hold him there. Support his back.
3. Have another family member stand in back of you so he is facing the child. Then have him hold a toy, bottle, or noise maker at the child's eye level to get his attention. Gradually move the object up so the child will hold his head erect.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 37

TITLE: Holds object using palmar grasp 30 seconds with involuntary release

WHAT TO DO:

1. Hold a small object (strip of sponge, round clothespin, piece of celery, roll of soft cloth) so baby can see it. Touch the inside of his hand with it and let his fingers close around it. Take your hand away. When he drops it, repeat the procedure. Try using different objects.
2. Give child object such as a pretzel, space ring or something that will almost get caught in child's hand. Gently wrap child's fingers around object if he doesn't. Do not force child to hold object. Gradually release pressure on his fingers.
3. Use pieces of different texture fabric etc. glued to pieces of sponge. (i.e., fine sandpaper, furry, rough, silky, nubby textures.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 38

TITLE: Repeats own sound

WHAT TO DO:

1. When child makes back of throat gurgle, lean close to child's face and repeat the same sound.
2. Repeat sound several times in high pitched voice. Smile, hug or pat child when he makes the sound again.
3. Record another infant's verbalization, play recording as you play and feed the infant. Reinforce any sounds that the child makes.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 39

TITLE: Holds head and chest erect while on stomach and supported on forearms

WHAT TO DO:

1. Roll a blanket or use a pillow or bolster, place under arms to hold head and chest erect. Dangle a toy or bright object in front of him.
2. Place a colorful picture or toy in front of child so he must hold his head up to see it.
3. Prop a mirror or shiny cookie sheet in front of child. Encourage him to look at image by tapping mirror and saying, "See the baby," etc.
4. Place child on stomach. Prop him on his forearms. Help him support head with your hands. Gradually reduce the support you give him. Talk and attend to him only when he is supporting his own head and shoulders.

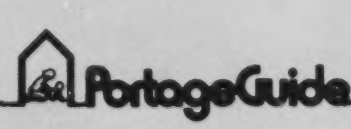
© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 40

TITLE: Opens mouth when he sees spoonful of food

WHAT TO DO:

1. Place child in feeding position and make sure he can see and hear preparation of food. Do this in same manner and place at every feeding. Bring spoon towards child's mouth so he can see it. Use verbal cues such as "open wide" "Here comes some yum yums" etc.
2. If child doesn't open mouth in anticipation, physically open his mouth, praise him and then give him a bite. Reduce your physical assistance as child begins to open mouth on his own.
3. Try to make feeding time as hassle-free for yourself and the child as possible, so you won't feel rushed. Take your time, talking to the child and initiating eye contact. If the child is anticipating the spoon, consistently wait for him to open his mouth before feeding him rather than "shoveling it in."



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 41

TITLE: Laughs

WHAT TO DO:

1. Gently put your head on his stomach instead of looking at him face to face. If you do this several times he may laugh.
2. Babble at him (bobo bo bo bo) on a rising crescendo.
3. Make your cheek pop with your finger.
4. Blow "raspberries" on his neck or cheeks while he holds your head or hair.
5. Find new places to tickle. When you are washing him tickle the inside of his hand or under his chin with a washcloth.
6. Be sure to attend to laughter by laughing back, touching and smiling.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 42

TITLE: Shows recognition of family member by smiles or cessation of crying

WHAT TO DO:

1. Have a special person (mom, sitter, grandparent) who will show special attention to the child.
2. If another child is present, such as an older sibling have him attend to child. Babies usually respond to another youngster.
3. Hold child in your arms as you feed him by bottle. He will learn to recognize your face sooner than if seated in an infant seat and staring at things in the distance.
4. Give all family members the opportunity to interact with the baby. Show other siblings acceptable ways of playing with baby if they seem too rough or noisy with him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 43

TITLE: Attempts to roll over using shoulders

WHAT TO DO:

1. Raise the child's shoulder on the side you want him to turn by placing bolster under shoulder or pulling gently on the child's arm over to initiate roll.
2. Place child on back. Standing or kneeling behind his head, hold object over child so he can see it. Move object gradually to the side and toward top of child's head so it is no longer in view. Move object slowly, giving him time to follow it. If he turns over let him have object to play with. Repeat from other side. Use a colorful object on a string.
3. Place child on stomach, pull at the back of shirt or gown to initiate shoulder movement.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

infant stimulation 44

TITLE: Moves thumb in opposition to other four fingers

WHAT TO DO:

1. Children usually play with the nipple on their bottle using the pincher movement.
2. Put a small object of different textures of a size that fits conveniently in the child's hand. Take it out and have child attempt to pick it up.
3. Start presenting the child with other objects to pick up such as pieces of clay, blocks, etc.
4. Sometimes larger objects will be useful in helping the child place his thumb in opposition to the other fingers. Don't expect the child to pick up a large or heavy object; the goal here is that he grasp the object using his thumb separately from the other fingers.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Infant stimulation 45

TITLE: Babbles (series of syllables)

WHAT TO DO:

1. Try for ma, pa, ba first. When he babbles repeat sounds with him so he hears them.
2. Use musical toys which use basic sounds.
3. Roll and bounce child to elicit sounds. Reward any sounds.
4. Play music and sing to him as you cuddle him.
5. As you feed and bathe him, say his name or sounds he can make, over and over.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 1

AGE 0-1

TITLE: Watches person moving directly in line of vision

WHAT TO DO:

1. Sit child in infant seat so he is able to view surroundings. Walk across his line of vision and watch to see if child follows your movement.
2. Talk to child and smile or use a noisemaker during activity to stimulate looking behavior.
3. Get child's attention by talking and smiling while very close to child. Gradually move across child's line of vision, while trying to maintain eye contact. Keep praising child. Move farther away as child gains proficiency at following movement.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 2

AGE 0-1

TITLE: Smiles in response to attention by adult

WHAT TO DO:

1. As the child is being fed, diapered, and held, talk softly and smile often.
2. Gently tickle the stomach: this will help to evoke a smile.
3. When the child smiles, respond by smiling and laughing back.
4. Greet child with a smile whenever picking him up after naps, when going someplace, etc.
5. When you walk by child as he is sitting or lying; stop, talk to him, gently tap his nose, smile at him saying; "Do you have a smile?" or "Come on, you can smile."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 3

AGE 0-1

TITLE: Vocalizes in response to attention

WHAT TO DO:

1. Talk to the child when diapering, feeding, holding, etc.
2. When the child vocalizes by cooing or making any sound, you should respond by talking back to the child making the same noises he makes.
3. Coo and gurgle to the child as you care for him. When he makes sounds, smile, hug, tickle to reinforce him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 4

AGE 0-1

TITLE: Looks at own hands, often smiles or vocalizes

WHAT TO DO:

1. Hold child's arm so his hand is in his line of vision. Shake and wave his hand around so he notices hands.
2. Touch his facial features with his hands. Wiggle his fingers so he realizes they move.
3. Place a bracelet that makes a noise as he moves his hand.
4. Play "This Little Piggy" with his fingers.
5. Play "Pat-a-Cake" with his hands when they're in his line of vision.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 5

AGE 0-1

TITLE: Responds to being in family circle by smiling, vocalizing, or ceasing to cry

WHAT TO DO:

1. Allow the child to sit in an infant seat with family at meal time, while mother is cooking in kitchen, and when other children are at play.
2. Expose the child to sounds and people—turn on the record player, use vacuum cleaner in his presence.
3. Encourage brothers and sisters to be involved in the child's daily care.
4. When family is sitting around talking, have family member hold child, occasionally caress and gently hug child.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 6

AGE 0-1

TITLE: Smiles in response to facial expression of others

WHAT TO DO:

1. When attending to the child, make sounds by smacking your lips, making clucking sound with the tongue and making cooing sounds.
2. Tilt your head from left to right and vocalize to the child.
3. Smile at the child as you care for his daily needs.
4. Tickle the stomach gently while he is watching you do the above expressions, then discontinue tickling when child smiles at your facial movements.
5. Make exaggerated facial expressions when playing with child.
6. Play "Peek-a-Boo" with child and use exaggerated facial expressions, showing surprise and pleasure.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 7

AGE 0-1

TITLE: Smiles and vocalizes to mirror image

WHAT TO DO:

1. Hold child so he can see himself in a mirror. Say, "See the baby," etc.
2. Provide an unbreakable child's mirror so he can handle it himself.
3. If child doesn't smile at self, hold child so that he can see parent or sibling in mirror also. Point out both self and child. Put bright hat on child, or do something to draw attention to the child.
4. Blink flashlight in mirror while child is looking. Smile in mirror and say "See the light or spot."
5. Hold child at window at night, at glass door of stove or unlit T.V. set, show him his reflection by tapping surface of glass. Say "See Baby."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 8

AGE 0-1

TITLE: Pats and pulls at adult facial features (hair, nose, glasses, etc.)

WHAT TO DO:

1. Bend over child, letting hair dangle over him. Encourage him to grab it.
2. Take child's hand and place on your nose. Physically guide him in pulling your nose and make silly noises. Cry, "Ouch, ouch!" to make him laugh.
3. Take his hand, palm open, and gently pat your cheek with it.
4. Place his hand on your facial features as you talk to him naming the features (i.e., nose, ears, mouth, eyes, etc.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 9

AGE 0-1

TITLE: Reaches for offered object

WHAT TO DO:

1. Use bright objects, jewelry or favorite toy. Offer the object and hold it close to the child's hand. If the child reaches, give it to him. When offering the object, shake it or tap it lightly first, to get his attention. If he does not reach, guide his hand to object.
2. Hold the bottle just in front of the child. Wait for him to reach for it before giving it to him.
3. Hold out your finger or hand and encourage him to take it. Physically guide his hand if necessary.
4. Offer object to child. If he does not take it, gently stroke the child's palm with the object and let him close hand around object.
5. Talk to child as you offer object. If he starts to reach for it, be sure to smile.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 10

AGE 0-1

TITLE: Reaches for familiar persons

WHAT TO DO:

1. Encourage the child to reach out with his arms as you hold out your arms to him and ask if he wants to come to you.
2. Encourage all of the familiar persons to hold their arms to the child and encourage the child to do the same.
3. If child seeks adult attention, stand in front of child with arms outreached and have another person hold child's arms out from behind. Parent should praise child as he reaches out (even with this help). Continue to cue child by touching his arms if necessary.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 11

AGE 0-1

TITLE: Reaches for, and pats at mirror image or another infant

WHAT TO DO:

1. Hold mirror in front of child. Say, "Where's the baby?" If he does not reach for mirror, take his finger and place on the mirror image and say, "There he is!" Use a cookie sheet if mirror is not available.
2. Position yourself behind child so your image shows. Ask, "Where's mommy?" If he does not reach, guide his hand.
3. Place another small child next to him. Draw attention to other child with verbal cues. Say, "Pat the baby," and model. Physically guide his hand if he does not comply.
4. Using two bolsters or rolled up towels for support, prop two infants up on their elbows facing each other within reaching distance. Encourage children to interact employing physical and verbal cues.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 12

AGE 0-1

TITLE: Holds and examines offered object for at least a minute

WHAT TO DO:

1. Shake a rattle in front of the child or offer a squeeze toy or object that is visually exciting in color or movement. Help him hold the object by holding your hand over his. Once he has the object, help him shake or bang it. Gradually withdraw help by reducing the pressure on his hand. Reward success with praise and smiling.
2. Place noisy object that is easy to hold with grasping action in child's hand. While his random movements cause noise, clap hands, smile and tell child "good!"
3. Hang rings or squeeze toys above crib or play pen within grasp for practice. If he releases grasp he can easily retrive object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 13

AGE 0-1

TITLE: Shakes or squeezes object placed in hand, making sounds unintentionally

WHAT TO DO:

1. Help him hold rattle or squeeze toy by placing your hand over his. Help him shake or squeeze it. Release pressure.
2. Tie or tape bells or rattle to his hand so object makes sound as he waves his hands.
3. Fasten small bells to ring or plastic bracelet that is easily held. Reinforce by clapping and praising when he makes sounds.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 14

AGE 0-1

TITLE: Plays unattended for 10 minutes

WHAT TO DO:

1. Use a mobile, soft toys, rattles or blanket. Many objects like spoons, plastic cups, etc. are as interesting as commercial toys.
2. Place the child within sight of mother with several toys.
3. Change the toys often as well as the child's position. Place him near a window or door so he can look outside.
4. Use the radio or record player to provide sound to keep him company.
5. Tape or fasten large paper geometric shapes and approximately 8" diameter happy faces on wall by play pen or crib. Change location of designs occasionally. Reinforce child for longer and longer periods of playing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 15

AGE 0-1

TITLE: Seeks eye contact often when attended for 2-3 minutes

WHAT TO DO:

1. When diapering, feeding, or changing child talk, coo and make exaggerated facial expressions to him to encourage him to look at you. If child does not look, gently turn his head toward you. Smile and coo to him when he does. Child may look away, but most of time he should be watching your face.
2. If child loses eye contact for a while, regain his attention by waving object in front of him, or calling his name.
3. Smile when he looks. Try to keep surrounding area relatively free of distractions.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 16

AGE 0-1

TITLE: Plays alone contentedly near adult activity 15-20 minutes

WHAT TO DO:

1. Place a few soft toys, rattles or objects from around the house near the child. If the child begins to lose interest, change the toys.
2. Let the child play with a variety of objects, such as kitchen utensils, unbreakable dishes. The child need not be within sight of mother, but she should check on the child from time to time.
3. Reinforce the child with verbal praise when he is entertaining himself.
4. Use records, wind up musical toys or the radio to entertain the child. Reinforce him for playing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 17

AGE 0-1

TITLE: Vocalizes to gain attention

WHAT TO DO:

1. Attend to child as soon as child cries or fusses for a legitimate reason, such as hunger or wet diapers.
2. Hold a favorite object or food in front of child. Demand vocalization from child to gain desired item. Do not anticipate the child's every need.
3. Respond to the child's verbal play with a smile and by repeating the sounds he makes.
4. If child switches from crying to vocalizing, attend to him immediately with smiles.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 18

AGE 0-1

TITLE: Imitates peek-a-boo

WHAT TO DO:

1. Take the child's hands and place them in front of his eyes saying "peek-a-boo" as hands are taken down.
2. Peek around a chair, table, smile and say "peek-a-boo." Duck back again. Do this until he "peeks" for you.
3. Using hands, newspaper, toy, or blanket, cover your face and peek out saying, "peek-a-boo" as you do this. Give child the object to hide behind and after saying "peek-a-boo" encourage him to peek. Show him how by using physical guidance to help pull down the cover.
4. Place sheet or towel over a stand-up mirror. Let child peek under it to see his image.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 19

AGE 0-1

TITLE: Claps hand, (pat-a-cake) in imitation of adult

WHAT TO DO:

1. Begin by taking his hands and saying "pat-a-cake" as you clap them together. While you are doing this smile, and praise the child. Gradually withdraw help by lessening the pressure on his hands.
2. You pat-a-cake and encourage the child to imitate you. If necessary, help him bring his hands together.
3. Have parent model clapping hands when child does something good, such as finishing a meal. Encourage child to imitate and physically help him if necessary.
4. Say the rhyme "pat-a-cake". Model the actions and encourage the child to imitate the clapping sequence independently. Physically guide the child through the rest of the actions, gradually reduce help as he increases imitation skill. Reinforce with praise and clapping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 20

AGE 0-1

TITLE: Waves bye-bye in imitation of adult

WHAT TO DO:

1. Encourage the family to wave and say "bye-bye" when they leave the house.
2. Take the child's hand and wave "bye-bye" for him when someone says "bye-bye."
3. Withdraw help gradually. When bye-bye is said, help him raise his hand, but let him wave "bye-bye." Reward success with hugs and praise.
4. Play peek-a-boo, substituting waving and "bye-bye" as you disappear. Encourage child to do the same.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 21

AGE 0-1

TITLE: Raises arms–"so big" in imitation of adult

WHAT TO DO:

1. Raise child's arms and say "so-o-o big." Make it a happy and fun time.
2. Model the motions as you say "so big" for the child and praise for responding. If he does not, give cue by gently pushing arms up with finger.
3. Place child in front of mirror. Ask "How big?" and physically help him to raise arms as you say "So-big." Gradually reduce aid as child increases in skill. Reinforce with praise and clapping.
4. Have other children or family members model for the child. Ask "How big is Daddy?" etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 22

AGE 0-1

TITLE: Offers toy, object, bit of food to adult, but does not always release it

WHAT TO DO:

1. Show the child how to hand you the toy by guiding his hand towards you.
2. Play with the child giving and taking a preferred toy several times so the child will learn he will get the toy back. In the beginning return the toy quickly and always keep it within his sight.
3. When child is eating bits of finger food, dry cereal, etc. put one in his mouth, say "give to _____." Then when he picks up a bite, open your mouth or hold out your hand, say "give to _____." Physically guide his hand if necessary. Laugh and praise him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 23

AGE 0-1

TITLE: Hugs, pats, kisses "familiar" persons

WHAT TO DO:

1. Show affection as a reward for good behavior.
2. Respond with affection when child comes to you for love and attention.
3. If child has a favorite crib toy (stuffed animal), demonstrate patting or hugging the toy and encourage the child to do the same.
4. Model hugs, kisses to other family members when child is going to sleep or out. Then say "kiss daddy bye, or night." Encourage him to imitate. Reinforce with hugs and kisses.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 24

AGE 0-1

TITLE: Shows response to own name by looking or reaching to be picked up

WHAT TO DO:

1. Say the child's name often—and always prior to giving any instruction.
2. Place the child in front of a mirror—touch him and say his name—"Jimmy", and touch yourself—"mommy."
3. Say the child's name and immediately squeak a toy held close to your face. Reward the child for turning in your direction. Gradually reduce the loudness of the clue by not squeaking the toy as hard. Finally, say the child's name without the additional attention-getting clue.
4. Use a puppet to talk to the child and have the puppet repeat the child's name often.
5. Use the child's name with each bite of food during feeding, and with each article of clothing as he is dressed. (e.g., "Here comes some more meat, Johnny," or "Johnny, put your foot up here.")
6. Have one person call the child's name, and have another person turn the child toward the speaker. Say "Here's _____", as you tap the child's chest.
7. Call child's name and at same time quickly flash light on his face; the child will react to the light as he hears his name. Quickly move the flashlight under your face and say child's name again so he can see you speak his name. Make it a fun game. Gradually eliminate the flashlight until the child responds only to his name.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 25

AGE 0-1

TITLE: Squeezes or shakes toy to produce sound in imitation

WHAT TO DO:

1. Squeeze or shake toy so child is aware of possible sounds. Then hand it to him to do. If he does not, clasp your hand over his and help him make motions necessary to produce sound.
2. Clap hands or show surprise when child accomplishes task.
3. Use dry beans, rice, B-B shot or sinkers in film cannisters, metal band-aid boxes, etc. Tape container tightly shut. Model shaking container. Encourage him to shake to make sound. Reinforce with praise and clapping.
4. Tape squeeze toy at foot of crib or play pen or on wall at foot of play mat. Physically guide child in pushing on toy with hands or feet to make sound. Gradually reduce aid. Reinforce with praise and clapping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 26

AGE 0-1

TITLE: Manipulates toy or object

WHAT TO DO:

1. Show and guide the child's hand in picking up objects, like small cars, moving them back and forth.
2. Tap a toy on the table; guide his hand to repeat the action.
3. Put a toy into a box, guide the child's hand to repeat the action.
4. Ring a bell, and then give him the bell and encourage him to copy you. Bang a spoon, spin toy, bat toy, or mobile, and encourage him to copy you.
5. Praise success at all levels and reduce help as he is able to do more of the action by himself.
6. Hang objects above crib, play pen, swing or "teeter babe" (some with elastic). Physically guide the child in pulling, batting, or squeezing toy. Reduce aid gradually. Reinforce with praise and clapping.
7. Use "busy box" type of toy or manipulative blocks with handles, squeak buttons, beads, etc. for practice.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 27

AGE 0-1

TITLE: Extends toy or object to adult and releases

WHAT TO DO:

1. Place object in child's hand. Give directions "give me" and hold out your hand to child. Physically guide him through the action, if necessary.
2. Use a musical toy. Demonstrate how you will wind the toy if he gives it to you.
3. Give toy back to child occasionally so he realizes that a toy can be shared.
4. Make a game of "give me" by holding out a small enticing object to child, say "give _____ to baby." Clap hands and then ask "give me _____." Physically guide him if necessary then clap and praise.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 28

AGE 0-1

TITLE: Imitates movements of another child at play

WHAT TO DO:

1. Arrange for another child of about same age to play with the child. Arrange for the other child to do a task that you want the child to imitate, such as pushing cars, block building, etc. Be sure there are several objects that are the same, like blocks, cars, beads.
2. Arrange for another child to do some physical activity such as crawl under a chair, and put a box over his head. Encourage child to imitate.
3. Have two children seated together, initially give directions to imitate movements child knows very well such as "bye-bye", "pat-a-cake", etc. Then initiate new movements such as touching top of head, touching toes, bending over with head to floor as if ready to somersault and turning round and round. Reinforce with praise.
4. Play "Ring around the Rosy" with 2 children.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 29

AGE 1-2

TITLE: Imitates adult in simple task (shakes clothes, pulls at bedding, holds silverware)

WHAT TO DO:

1. Through play activities, teach the child the placement of household items.
2. Encourage the child to pick up and put away toys in large box.
3. Give the child things to carry for you and show him where they are to be put.
4. Praise the child when he helps or attempts to help.
5. Encourage child to help with tasks after he is familiar with routines.
6. When folding clothes or sorting clothes give child wash cloth or tea towel to shake and attempt to fold while you are working. Praise him for helping.
7. When cleaning tubs or sinks let him rinse after you have scoured with cleanser.
8. Encourage child to put unbreakable items (i.e., silver, plastic glasses or bowls) in sink or dishwasher. Praise him for helping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 30

AGE 1-2

TITLE: Plays with one other child, each doing separate activity

WHAT TO DO:

1. Arrange for play with another child. Play with them if necessary, and gradually withdraw from the play situation.
2. Give them toys such as blocks and provide plenty for both.
3. Have child sit next to another one and listen to a record or a story.
4. Give each child a toy truck, car, or tractor and encourage them to push toy across room. Reinforce with praise.
5. Give each child a doll and a bottle. Show them how to feed the babies. Reinforce them with praise for good playing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 31

AGE 1-2

TITLE: Takes part in game, pushing car or rolling ball with another child 2-5 minutes

WHAT TO DO:

1. Arrange group play activities with other children of about the same age.
2. Encourage group situations and provide enough play materials for the children to give to each other.
3. Provide an activity that demands cooperation of two children such as rolling a ball to each other, having a tea party, etc.
4. Provide a cardboard propped on a book to make a slope, show the children how to place a toy truck or car at the top and push slightly to get it to roll down. Have one child start the toy and one catch, then change places.
5. Seat the children 3-4 feet apart and have them push a toy vehicle or run a wind up toy back and forth. Praise them for good playing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 32

AGE 1-2

TITLE: Accepts parents' absence by continuing activities, may momentarily fuss

WHAT TO DO:

1. Encourage the child to play in a room where mother is absent—by having toys and activities away from mother.
2. Have the same person take over for the mother as a babysitter.
3. Leave the child for short periods of time, so he knows that mother will come back. (i.e., go outside to get mail.)
4. Play with the child hiding and returning.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 33

AGE 1-2

TITLE: Actively explores his environment

WHAT TO DO:

1. When visiting someone else's house, show child around and explain where things are. Say, "Here is the bathroom," "Here is where we are going to eat," "Play with your toys here."
2. Take walks around block or yard. Stop to look at and discuss objects in area.
3. Ask child to go find things for you. Say things like, "Go in the bathroom and get my hairbrush."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 34

AGE 1-2

TITLE: Takes part in manipulative game (pulls string, turns handle) with another person

WHAT TO DO:

1. Push button toys and encourage him to imitate.
2. Pull cart toy. Place string in child's hand. Place your hand over his and walk along, pulling toy.
3. Roll a toy car down a ramp. Clap or cheer when it reaches the bottom. Encourage child to repeat activity by putting car in his hand and showing him where to place it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 35

AGE 1-2

TITLE: Hugs and carries doll or soft toy

WHAT TO DO:

1. Have child imitate you as you hug the dolly. Say things like "nice dolly," "Pretty baby," etc. Give doll to child and say "Love the dolly"—give her a hug or kiss.
2. Hand doll to child and instruct him to take care of the doll: rock the doll to sleep, sing to your teddy bear, take the dolly to daddy.
3. When child is given good night hug and kiss, ask child to "hug and kiss dolly good night."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 36

AGE 1-2

TITLE: Repeats actions that produce laughter and attention

WHAT TO DO:

1. Ask child to repeat a cute action for daddy or grandma. Reinforce by laughing and applauding.
2. React when child makes a face or does some funny antic.
3. Imitate animal actions and sounds. Encourage child to imitate. Reinforce with praise and clapping.
4. Repeat finger plays and rhymes, physically guide the child initially in following actions, gradually reduce assistance and encourage child to perform for others. Reinforce with praise and clapping for appropriate actions.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 37

AGE 1-2

TITLE: Hands book to adult to read or share with him

WHAT TO DO:

1. If child wants to be read to, sit down and ask him to bring you a book. Give suggestions if necessary, such as, "Let's look at the 'horsey book'," or "Bring me the baby book," etc.
2. Show interest in a book when he shows one to you.
3. Children like to see pictures of self and family. Have photo album available as book to look at. Repeat above, talking about what child is doing in picture.
4. When you are reading newspaper or magazine show the child interesting pictures such as animals, children, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 38

AGE 1-2

TITLE: Pulls at another person to show them some action or object

WHAT TO DO:

1. Admire his toys when he shows them to you.
2. Show the child something you think will interest him (new toy, aquarium, cookie baking, flowers). Then ask him to go show Daddy, or to bring sister to come and see.
3. Walk with the child around the house. Point out objects or things happening within view from windows. (i.e., new flower on a plant, the garbage truck, a dog or cat outside, etc.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 39

AGE 1-2

TITLE: Withdraws hand, says "no-no" when near forbidden object with reminders

WHAT TO DO:

1. Ask parent to decide which objects or places will consistently be forbidden to the child. When the child touches something forbidden, say "no" very firmly. Try to limit the number of "no's" for the child.
2. Put some kind of cue for the child on forbidden objects so that he will have a visual reminder that he's not to touch, such as a large red circle placed at his eye level, or a mad face.
3. When you see child definately approaching object, say "no-no" to him and have him repeat it, then remove him from object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 40

AGE 1-2

TITLE: Waits for needs to be met when placed in high chair or on changing table

WHAT TO DO:

1. Encourage the child to be aware of wishes and needs of others, quiet when someone is resting, talking on the phone.
2. Encourage the child to wait until mother has finished a task first, for a few seconds then building to 5 minutes. Then do the activity the child has waited for.
3. Tell or warn the child when activity is due to change, and allow a few minutes for the child to finish present activity.
4. Thank and/or praise the child for waiting.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 41

AGE 1-2

TITLE: Plays with 2 or 3 peers

WHAT TO DO:

1. Provide opportunities for child to be around other children. Promote activities such as pushing and pulling toys, playing with a ball, looking at picture books, coloring with large crayons.
2. Provide a sandbox or a wading pool.
3. Organize and conduct simple group games or have an older child conduct games.
4. Organize contests such as coloring with colored water or chalk on sidewalk, making paper bag masks or sand castles. Reward with prizes for most original, largest, etc., so that each child gets a prize.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 42

AGE 1-2

TITLE: Shares object or food when requested with one other child

WHAT TO DO:

1. Roll a ball back and forth to him showing him he will get the ball back.
2. Push a car back and forth to him.
3. Using a toy, trade and share, to show the child he will get the toy back.
4. Give the child 2 cookies and say, "Give one to Jimmy and you can have the other one," and praise him for sharing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 43

AGE 1-2

TITLE: Greets peers and familiar adults when reminded

WHAT TO DO:

1. Arrange situations for the child to greet adults, by taking child to door when answering door bell.
2. Use toy phone and real phone and encourage the child to mimic you saying, "Hello, how are you?"
3. Encourage and model behavior when daddy, sisters or brothers come home by having them specifically greet the child. Praise the child when he does imitate them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 44

AGE 2-3

TITLE: Cooperates with parental request 50% of the time

WHAT TO DO:

1. Reward good behaviors. Give praise and attention when the child seeks attention appropriately.
2. Warn the child that the activity is going to change and give him time to finish what he is doing.
3. Gently but firmly guide. Do not ask questions that can be answered "no" such as, "Do you want to go to bed?"
4. Try not to tell the child to do something unless you can follow through by helping him comply with your directions should he refuse. Praise the child even if help is given to aid him in following the direction.
5. Use simple and clear language when asking a child to do something. Don't ask him to carry out more than 2 related commands at once and don't ask him to do 2 unrelated tasks.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 45

AGE 2-3

TITLE: Can bring or take object or get person from another room on direction

WHAT TO DO:

1. Have the child call father, other siblings at meal time.
2. Send the child on simple errands, like "please give daddy his newspaper," "please put this on the table," "put this in the hamper," "bring me a diaper." Thank the child for helping.
3. Initially go with child and help him with task. Later let him go alone as you give verbal direction. Praise his success.
4. Initially give very simple directions that do not require moving out of immediate area. Gradually increase complexity of task.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 46

AGE 2-3

TITLE: Attends to music or stories 5-10 minutes

WHAT TO DO:

1. Read a simple and interesting story to the child. Explain the pictures to him. Ask him to describe what he sees in the pictures.
2. Ask simple questions about the story to find out if he really did listen.
3. Give the child the questions you will ask before you start the story.
4. Read to the child daily and at the same general time each day. Make this a fun and relaxing time for both of you—let him choose the story.
5. Play a record that involves simple motor activities. Go through activities with child. Later see if child can carry through actions from the record alone.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 47

AGE 2-3

TITLE: Says "please" and "thank you" when reminded

WHAT TO DO:

1. Remind child to use these terms. . .don't give him snack until he uses correct term.
2. Use the terms when you want him to do something. Use please and thank you such as "please close the door. Thank you."
3. The other members of the family should use these words with children and adults.
4. At first you may need to tell him the entire word to say (i.e. "Say thank you") gradually reduce aid to cue such as "What do you say?" Reinforce child for being polite.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 48

AGE 2-3

TITLE: Attempts to help parent with tasks by doing a part of the chore (holding dust pan)

WHAT TO DO:

1. Encourage the child to help with activities by first being responsible for picking up his own toys. Reward him with praise when he accomplishes task.
2. When dusting, give the child a cloth so he can imitate your movements.
3. Let him take his own dishes to the sink and thank and praise him for volunteering to help with tasks.
4. Let child help you strip a bed, throw clothes in a dryer, put canned food away on shelves, or stir instant pudding or jello.
5. When you are sweeping have the child hold the dust pan so that you sweep dust into pan.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 49

AGE 2-3

TITLE: Plays "dress-up" in adult clothes

WHAT TO DO:

1. Provide old clothes and a variety of hats.
2. Choose a character for the child to be. Say, "you be the mom and I'll be the person in the store." Dress accordingly in old clothes.
3. Say "Let's pretend—Who do you want to be today?" Provide hats, clothes, and accessories for him to choose.
4. Provide or help the child make simple hats for nurse, doctor, fireman, farmer, engineer, etc. Help him to find toys that complete the outfit.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 50

AGE 2-3

TITLE: Makes a choice when asked

WHAT TO DO:

1. Take two liquids, two toys or two foods. Give child a choice by asking him if he wants milk or juice, the car or the boat, etc. Wait until he makes a choice. If he does not, put both items away and ask again at a later time.
2. As you name each offering hold it out to him to help him understand he can have one or the other.
3. Give the child the opportunity to choose such things as red or blue shirt to wear, dog book or toy book to read, or teddy bear or doll to take to bed.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 51

AGE 2-3

TITLE: Shows understanding of feelings by verbalizing love, mad, sad, laugh, etc.

WHAT TO DO:

1. Relate your feelings to the child. Ask him how he feels.
2. If a sibling is expressing some emotion, ask child to describe what is the matter. Give the child a choice: Is he mad or happy, etc.
3. Read child a book that shows people smiling or crying Talk about situation. Ask child why person is _____.
4. Have child look through magazines and cut out faces which depict a certain emotion.
5. When giving the child a hug. Tell him you love him.
6. When angry, tell the child, "I feel very angry because _____. Thus providing a model for him to use in expressing himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 52

AGE 3-4

TITLE: Sings and dances to music

WHAT TO DO:

1. Demonstrate clapping and marching to music with the whole family.
2. Turn the radio on—take child's hands and "dance" with him showing how to move feet.
3. Encourage him to dance by himself—clap for and praise the child as he performs.
4. Provide rhythm band materials for children to play with (pots, pan, spoons).
5. Sway body or nod head while singing to music. Encourage child to imitate.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 53

AGE 3-4

TITLE: Follows rules by imitating actions of other children

WHAT TO DO:

1. Play ring-around-the-rosy. Instruct child to watch the other children and do what they do. Help the child by telling him things like they're holding hands, etc.
2. Play "Simon Says" or "Follow the Leader."
3. Provide opportunities for child to play with other children in situations that require turn taking and offer an opportunity to imitate. (i.e., sandbox play with digging, sand building or loading trucks, or playground play with swings, slide, merry-go-round and climbing equipment.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 54

AGE 3-4

TITLE: Greets familiar adults without reminder

WHAT TO DO:

1. Role play, pretend daddy is coming home and let the child pretend to be daddy and then himself.
2. Use puppets and cutouts to act out situations in which the child greets people.
3. Model the activity and have child imitate you as you are greeting people.
4. When you know a person familiar to the child will be arriving inform the child. If familiar adult is at the door inform the child as you go to answer the door to give him an opportunity to greet him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 55

AGE 3-4

TITLE: Follows rules in group games led by adult

WHAT TO DO:

1. Start with small groups of children. Choose a game with very simple rules and demonstrate the game to the children by going through it slowly. Then gradually withdraw your verbal and physical assistance.
2. Play games such as Tag, Farmer in the Dell, London Bridge, Drop the Hankie.
3. Play a game one time then let the child who has turn to be leader choose the game. Review the rules and encourage the child to participate. Reinforce child for following rules.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 56

AGE 3-4

TITLE: Asks permission to use toy that peer is playing with

WHAT TO DO:

1. Model activity by asking child if you can use whatever he's playing with. Promise to give it back. Take it if he does not give it to you. Play with it briefly and give it back to him. Praise him for sharing.
2. Give another child a toy that your child likes. Tell your child to ask for it if he wants it. Encourage him to use "please and thank you" and also to return the toy when he is finished with it.
3. Praise child whenever he asks you for something before taking it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 57

AGE 3-4

TITLE: Says please and thank you without reminder 50% of the time

WHAT TO DO:

1. Show and tell the child when to use "please" and "thank you" such as assistance with doors, picking up objects, etc. Praise child each time he is courteous.
2. Use "please" and "thank you" appropriately in your speech to the child and have family do the same.
3. If child does not respond, say "What do you say?" and do not give in to request until child says "please".
4. Use "please" and "thank you" at mealtime when passing food.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 58

AGE 3-4

TITLE: Answers telephone, calls for adult or talks to familiar person

WHAT TO DO:

1. Let the child use a toy telephone and have the child pretend he is answering a telephone, give him spoken clues.
2. Let the child talk to grandmother or familiar adult to learn telephone manners.
3. Arrange for familiar adult to phone you, rehearse procedure just before adult is to call. Reinforce appropriate phone answering.
4. Provide the child with a card of pictured cues on answering and calling parent. Reinforce child for following cues.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 59

AGE 3-4

TITLE: Will take turns

WHAT TO DO:

1. Encourage the child's brothers and sisters to play sharing games with the child, such as "London Bridge".
2. Go to the park or public playground where the child can see others waiting their turn in going down the slide.
3. Roll or catch ball with three other children.
4. At mealtime have food passed around, rather than filling each dish at the counter. The child will wait his turn to be served.
5. Praise him when he is able to take turns.
6. Play hop-scotch, jump rope, table games. Give spoken cues about sharing, waiting for turn in family activity. Let child be first, at times.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 60

AGE 3-4

TITLE: Follows rules in group games led by an older child

WHAT TO DO:

1. Play games within the family circle where older children lead the activity. Initially have parent involved also, helping the younger child follow through with the directions.
2. Involve child only in very simple games at first, such as Ring-around-the-rosy, London Bridge, Little Sally Saucer and praise child when he follows rules. Parent could act as observer at this point.
3. Arrange for child to have other children to play with by having a special outing or party if children are not available in neighborhood. Reinforce child for playing with others for longer and longer periods of time.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 61

AGE 3-4

TITLE: Cooperates with adult requests 75% of the time

WHAT TO DO:

1. Comes when called—use child's name often, Say "Jimmy, let's eat" saying the name before you give the direction. Sit on the floor a few feet away and call the child's name holding out your hands saying "Jimmy, come here." Gradually increase the distance between you and the child. Praise success.
2. Responds to "no"—say the word "no" loudly and then help the child stop the activity by helping him open his hand and then take the object away, etc. Then say "good". Be consistent—don't allow the child to tear magazines one day and punish him for the same behavior the next day.
3. Do not give too many directions. Be sure the direction is important enough to demand that it be followed through. Physically guide child through activity if he does not comply.
4. Warn the child when an activity is going to change and give him time to finish what he is doing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 62

AGE 3-4

TITLE: Stays in own yard area

WHAT TO DO:

1. Take the child outside with you when doing outdoor work. Tell and show him where his limits are and praise him from time to time for staying within this area.
2. If child leaves yard area, bring him back and remind child of the boundaries.
3. When the child consistently stays within his yard with you going with him, then let him go out by himself, for a short period of time. If he stays within boundaries, praise him and let him stay out for a longer period next time.
4. When he does go out alone, watch him from a window. If he leaves the yard, immediately return him to the house. Repeat again later in the day, reminding the child of his limits.
5. Put a timer out in yard with child. Tell child to come in when timer rings and if he's stayed in yard area during that time he'll get a treat. Next time increase amount of time on timer, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 63

AGE 3-4

TITLE: Plays near and talks with other children when working on own project (30 minutes)

WHAT TO DO:

1. Provide situations in which the child can play with others the same age. Play such as sand box and block play, are appropriate tasks. Be sure there are enough blocks for all children.
2. Take the child to the neighborhood park or playground and encourage him to participate using the equipment.
3. Arrange for children to be available for play situations in the home. Help initiate projects or play for the children, reinforce them for playing appropriately by playing or discussing their play with each child individually.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 64

AGE 4-5

TITLE: Asks for assistance when having difficulty (with bathroom or getting a drink)

WHAT TO DO:

1. Model activity by asking child to help you. Say "I can't do this by myself, will you help me, please?"
2. If child is having difficulty and is whining, tell him what he should do and say to obtain assistance.
3. Explain the magic of words "please" and "thank you".
4. Intervene before the child gets very upset. Tell him that he can ask you for help. Model the phrase for him, for example "please, help me find my car." After this try just asking "what should you do if you need help?"
5. Reinforce the child for asking for assistance, (i.e., "Thank you telling me you need help.")

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 65

AGE 4-5

TITLE: Contributes to adult conversation

WHAT TO DO:

1. Encourage child to greet visitors and answer questions.
2. Provide situations in which child can communicate with an adult.
3. Make supper-time a time when each family member tells about their day.
4. When family decisions need to be made, encourage each child to participate in the discussion. Let child know he has a right to contribute.
5. Don't ridicule or scoff at child if his ideas are not entirely appropriate. Instead, cue him in on the topic of conversation.
6. Discuss with child or rehearse with him what he did during day that he could use as contribution to dinner conversation. Reinforce him for appropriate contributions.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 66

AGE 4-5

TITLE: Repeats rhymes, song, or dances for others

WHAT TO DO:

1. Read nursery rhymes often. If records of rhymes are available, play repeatedly.
2. Say the nursery rhyme. Have child say the last word of each line. Gradually increase the number of words for him to say.
3. Puppets can be very useful for this; the child can "teach" the puppet.
4. Encourage the child to relate experiences to grandmother or familiar adult. Let the child gain confidence in talking to others.
5. Put on a little "show" for and with friends. Have each child perform. Clap hands for each performer, praise and give a little treat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 67

AGE 4-5

TITLE: Works alone at chore for 20-30 minutes

WHAT TO DO:

1. Give the child a choice of a chore to do. Explain what needs to be done for task that child has chosen. Set a timer for 15 minutes and tell child if he works at task until timer goes off he will receive a treat. Praise child for working on task and next time set timer for 20 minutes, etc.
2. Check child's progress and encourage him as he carries out task.
3. Some tasks that the child might be able to sustain interest working for longer periods of time might be raking, or picking up sticks or twigs prior to an adult mowing lawn, carrying trimmings and clippings, dusting, washing bath tubs, rolling cookie dough into balls on cookie sheets. If you work near by it will be easier for him to maintain interest. Reinforce for attending.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 68

AGE 4-5

TITLE: Apologizes without reminder 75% of the time

WHAT TO DO:

1. Encourage courtesy at home among all family members.
2. Use courtesy in dealing with the child.
3. Always set a good example, by being courteous yourself.
4. If child doesn't apologize in an appropriate situation, wait silently and keep child in attendance. If necessary, ask him "What do you say?" and praise him for complying.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 69

AGE 4-5

TITLE: Will take turns with 8-9 other children

WHAT TO DO:

1. Provide play activities, tea parties, sand play, sliding, blocks, playground equipment or toy pool.
2. Parent should not interfere in play activities of children. Children should be checked on intermittently.
3. Play a circle game where the children make up a story where one child starts it and each child, in turn, adds a sentence or a thought, or a circle game where one child chooses a category and each child in turn names something from the group.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 70

AGE 4-5

TITLE: Plays with 2-3 children for 20 minutes in co-operative activity, (project or game)

WHAT TO DO:

1. Utilize a playground. Children can take turns sliding down the slide, pushing merry-go-round, riding teeter-totter.
2. Build a farm yard, putting up fences and boundaries using blocks.
3. Build a road. Provide enough cars for everyone to drive down road.
4. Play games such as tag, ring-around-rosy.
5. Give children an idea of what you expect. Tell them if they play by themselves they can have juice and cookies when you call them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 71

AGE 4-5

TITLE: Engages in socially acceptable behavior in public

WHAT TO DO:

1. Explain that some things are best done in private such as picking his nose, scratching, belching, etc. Remind quietly when necessary.
2. If child does something unacceptable intentionally or for attention in public, ignore him, remove the child from the situation or hold child firmly and remain silent. Have no eye contact with child until the behavior stops. Then give the child another opportunity to behave appropriately.
3. Be a good model for the child.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 72

AGE 4-5

TITLE: Asks permission to use objects belonging to others 75% of the time

WHAT TO DO:

1. Do not allow child to keep others' belongings without asking.
2. Other family members should ask the child's permission to use his possessions, and adults and brothers and sisters should ask each other.
3. Knock on his door before entering.
4. Tell him "this is mine" and he must ask to use or play with object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 73

AGE 5-6

TITLE: States feelings about self: mad, happy, love

WHAT TO DO:

1. Encourage the child to express his feelings by asking what his favorite toy is, what foods he likes and dislikes.
2. Relate to the child your feelings, ask the child's opinion.
3. While reading a book, ask child to relate any similar situations in which he has felt something that a character in the book is feeling. For example, if the character loses a possession or is angry at his parents or hugs his pet animals—ask the child if that's ever happened to him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 74

AGE 5-6

TITLE: Plays with 4-5 children on co-operative activity without constant supervision

WHAT TO DO:

1. The activity should be organized, but not lengthy.
2. Each child should have a chance to participate in small groups.
3. Provide enough materials such as blocks so each child can contribute to the activity.
4. Play "house" or games that need cooperation from all to succeed such as tag, ring-around-rosy.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 75

AGE 5-6

TITLE: Explains rules of game or activity to others

WHAT TO DO:

1. Make sure child knows how to play game. Tell him he can be the leader or the teacher and ask him to show the other children how to play. Give verbal cues if necessary.
2. Model an activity for the child and have him explain what you're doing, or ask him what to do next. Then have the child do the activity and explain to you what he's doing. Show him what comes next if necessary. Finally let child explain the activity to the whole family. Praise child.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 76

AGE 5-6

TITLE: Imitates adult roles

WHAT TO DO:

1. Provide old clothes, long dresses and a variety of hats. Play "house" or act out stories with characters wearing appropriate "costumes".
2. Provide a long mirror on door or wall so child can see how he looks.
3. Allow child to pretend he's the daddy or mommy for a short amount of time. Let him use props from around the house.
4. Let child put on a play or fashion show for the family.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 77

AGE 5-6

TITLE: Joins in conversation at mealtime

WHAT TO DO:

1. Ask child questions about his activities, so he has something to talk about.
2. Vote on family decisions. Let child decide what his vote will be.
3. Ask child what his thoughts are on a subject being discussed at mealtime. Be sure to pick something he can relate to.
4. Try not to let one person consistently dominate the mealtime conversation. Let each person have a chance to speak.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 78

AGE 5-6

TITLE: Follows rules of verbal reasoning game

WHAT TO DO:

1. Play a guessing game such as: I'm Thinking of Something _____
2. Play Twenty Questions. Older siblings can model by being "first". Cues can be whispered in child's ear when it is his turn.
3. Praise the child or let him be the leader of the game next as a reward if he makes a particularly appropriate response.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 79

AGE 5-6

TITLE: Comforts playmates in distress

WHAT TO DO:

1. If friend is hurt, suggest ways child can comfort, such as; to go get a band-aid, help him wash with soap and water, give him a hug, bring him a toy, etc.
2. Read the child a book in which situation arises where someone needs help. Ask the child what he would do if he were there. If child suggests something, praise him! Give him more appropriate suggestions if necessary.
3. Let him role play using dolls and comforting them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 80

AGE 5-6

TITLE: Chooses own friends

WHAT TO DO:

1. If he can have a friend over, ask, "do you want me to call Mary or Jimmy, today?"
2. Provide opportunities for child to play where several children are present. Let him play with child he chooses.
3. Occasionally let child take an extra treat or extra cookie to school to give to a friend.
4. Do not force child to play with children who may have come with a visitor of parents'.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 81

AGE 5-6

TITLE: Plans and builds using simple tools (inclined planes, fulcrum, lever, pulley)

WHAT TO DO:

1. Provide materials necessary such as blocks, tinker toys, string, etc. Show him a picture or build a model for him to copy.
2. Explain fulcrum, lever, pulley, etc. simply and show what results can be obtained. Let him incorporate these ideas into his building plans.
3. Allow the child to leave project under construction out so that he can continue working on building. If some areas must be cleared and toys put away, provide one area where he can build. Reinforce him for appropriate play.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

socialization 82

AGE 5-6

TITLE: States goals for himself and carries out activity

WHAT TO DO:

1. Choose a project the child can and will carry through. Sit down with the child and orally list the steps necessary to complete the task. As he works on the activity, give verbal cues such as; "What do you do first? next?" etc.
2. Once child decides on a goal for himself (such as brushing his teeth each night without reminders) let him figure out a chart by which he can record his progress with stickers or tokens or check marks. Parent can monitor activity by rewarding child when a certain number of stickers or checks are reached.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

AGE 5-6

TITLE: Acts out parts of story, playing part or using puppets

WHAT TO DO:

1. Use stick puppets and act out a story such as The Three Billy Goats Gruff, doing all the parts yourself. Then ask the child to take any one part and go through the story again. Give verbal cues if he needs help.
2. Take turns with child so he has the opportunity to be several characters.
3. Use cardboard characters. Draw character on tagboard and cut holes for hands and head. Help child place hands and head in correct openings.
4. Build a puppet theatre out of cardboard boxes. Child can stand behind "stage" to manipulate puppets.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 1

AGE 0-1

TITLE: Repeats sound made by others

WHAT TO DO:

1. Make sounds that go with game or physical activity i.e. pop beads "p/p/p/p."
2. Say a sound like "ah" and tell the child, Say "ah". Say it with him and reward the child with a goodie or priase, "Good ah." (repeating sound). Click tongue, clap hands, puff cheeks, blow breath.
3. Say various vowel sounds to the child. Say each one several times and allow child time to repeat. Initially reinforce any approximation of the sound.
4. Smile and make the activity enjoyable for the child. Pick up, hug, rock while doing activity.
5. Use vowel sounds and sounds made with the lips (p,b,m) which are the easiest to produce and are visible.
6. Initially choose sounds which the child has made spontaneously in his vocal play. Say these to him and have him repeat them. When child can do this, begin to have him imitate sounds which he does not produce spontaneously.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 2

AGE 0-1

TITLE: Repeats same syllable 2-3 times (ma, ma, ma)

WHAT TO DO:

1. Repeat sounds over and over, loudly and then softly in the child's ear.
2. Repeat a sound associated with a game activity or toy—like "choo,choo," "bang, bang," "whee,whee."
3. After the child repeats the sound praise him and repeat the sound he made.
4. When the child repeats one sound, i.e. "ma," quickly imitate, repeating the sound twice and encourage the child to say the sounds with you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 3

AGE 0-1

TITLE: Responds to gestures with gestures

WHAT TO DO:

1. To teach the child to imitate your gestures, show the child what to do by taking his hands and helping him wave bye-bye, clap hands. Reduce the help as the child gains in skill and praise him each time he imitates, with or without help.
2. As you say "no-no" to the child, shake your head at the same time.
3. Show the child how you do an activity, help him do the activity by moving his hands or body and telling him what to do. Show the child the activity again and encourage him to perform without physical help, but tell him what to do. Show him what to do and say "you do it" (without telling him what to do or touching him).
4. Once the child can imitate these gestures, encourage him to use them by waiting for him to extend his arms to you to be picked up, when you extend your arms.
5. When offering an object hold it out to him and let him respond by shaking head or reaching for it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 4

AGE 0-1

TITLE: Carries out simple direction when accompanied by gestures

WHAT TO DO:

1. Show the child how to follow the direction and then physically walk him through the activity. Say "Listen, ready," before giving the direction. After the child performs the directed activity say, "Good, you came here."
2. Other activities might include:
   a. "give me your hands" and hold out your hands.
   b. "throw the ball" and model activity and hold out your arms to catch it.
   c. "close the door" and point to door.
   d. "sit down" and point to chair.
   e. "get the _____" and point to object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 5

AGE 0-1

TITLE: Stops activity at least momentarily when told "no" 75% of the time

WHAT TO DO:

1. Say the word "no!" firmly, and with feeling.
2. Remove his hands, or child himself from the object as you say "no."
3. Gently slap the child's hand as you say "no."
4. Praise the child when he does respond to "no." Let him know you are pleased with him for following your direction.
5. Have other family members model for the child touching or doing something that requires a "no" from the parent. When that family member responds to "no," then provide praise. This gives the child a behavior that he can imitate, and allows him to preview the consequences.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 6

AGE 0-1

TITLE: Answers simple questions with nonverbal response

WHAT TO DO:

1. Have the child imitate you; touching, looking, or pointing.
2. As you ask a question like "Where is your ball?" walk the child to the ball and say "Here's your ball" or take the child's hand as you ask "Where is your nose?" Place his hand or finger on his nose. "Here is your nose, very good."
3. Reduce the help given as the child gains in skill.
4. When caring for child ask "Do you want up?" Wait until he extends arms to be lifted before picking him up.
5. When offering food or toy say "Do you want _____?" Wait for him to indicate that he does by reaching for the item. Praise when you give it to him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 7

AGE 0-1

TITLE: Combines two different syllables in vocal play

WHAT TO DO:

1. Say series of two different syllables to the child. Begin by repeating the same set (ba ka) several times and encourage him to repeat it. Reinforce with praise, hugs, goodies when the child does. As he becomes more proficient change your syllable pairs for each trial. Initially reinforce any approximation of the sound and gradually require closer approximations from the child.
2. Combine the above activity with play activities such as toy noise makers or physical activities.
3. Listen to the child's vocalizations as you're changing diapers or while he's in the crib, play pen, or infant seat. When the child does combine different syllables, be sure to reinforce the behavior by praising, touching and repeating the syllables immediately after they are said.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 8

AGE 0-1

TITLE: Imitates voice intonation patterns of others

WHAT TO DO:

1. Tell a simple story making inflections and variations in speech, (dogs say "woof, woof").
2. Play a "Follow the leader" game. The adult should shout, whisper, "sing-song" phrases or parts of nursery rhymes and encourage the child to join in imitating the same variations in voice.
3. Praise the child as he varies his tone and inflection, "You said that so well, Jimmy."
4. Play games like peek-a-boo and exaggerate the pattern when saying it.
5. Say "oh-oh" rising the intonation on the second syllable and have child repeat.
6. Use jack-in-the-box or small toy with suction cup which jumps up and you make various voice inflections when box opens, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 9

AGE 0-1

TITLE: Uses single word meaningfully to label object or person

WHAT TO DO:

1. Use 3-4 familiar objects (milk, water, clothing, toy). Name them. Ask child to name them when you point to them. Hide objects in the room and have him find them and name the object he's found. Accept approximations of the word.
2. Clearly name items in daily care, i.e. milk, shirt, shoe, cookie.
3. Name body parts; eye, nose, toes, teeth, etc. Have child point to them and ask the child to name them.
4. As he is able to name the item in structured situations begin to require him to use the word to ask for the item. When he reaches for the item say the word and have him repeat it after you.
5. Use small toys that can be manipulated and moved about. Hide the object and bring it out. You say the name of the object. Repeat this action and allow time for child to say the name of the item.
6. Choose 3-4 items the child likes. Put them out of the child's sight. Bring them out one at a time. Let the child play with an item briefly. Then bring out another one and say—"look, a _____". Name the item for him. Continue this procedure switching items frequently to see if the child will name the items when they are presented again after you have named them several times for him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 10

AGE 0-1

TITLE: Vocalizes in response to speech of other person

WHAT TO DO:

1. Talk to the child as you carry out daily activities—name objects, food, clothing. Name activities carried out by yourself and the child.
2. Look at objects and picture books. Ask the child to show you objects and pictures. Read to the child.
3. Ask the child to tell what has happened—"Go bye," "play ball."
4. Say "Hi" and "Bye" to the child when going in and out of sight.
5. While playing with the child reinforce the sounds he makes by making more sounds and vocalizing back to him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 11

AGE 1-2

TITLE: Says five different words (may use same word to refer to different objects)

WHAT TO DO:

1. When childs' vocabulary is limited he often uses the same word to express different meanings depending upon the situation. Encourage the child to use the words he has by reinforcing them when he uses them.
   a. naming: The child may say "daddy" when the parent enters the room. Say "Yes, that is daddy."
   b. location: If the parent is already in the room the child may point and say "daddy". Say "Yes, daddy's right there" or something similar.
   c. possession: If an item of the parents is found the child may say "daddy" and point to the item. You then say "Yes, that's daddy's (shoe)."
2. Model these single words for the child. Use the word "daddy" or "mama" to express these different meanings for the child. When he says the single word, praise and expand on the child's production. Say "Yes, that's mama's (shoe)."
3. If the child can say "ball" or "dog" he may use these words to name any object or all animals. Reinforce his speech by saying things like "it looks like a ball, it's an apple" "Apple, you say it." Praise the child if he does.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 12

AGE 1-2

TITLE: Asks for "more"

WHAT TO DO:

1. When the child indicates that he wants more of something say the word "more" and have him repeat it before giving it to him. Discontinue modeling the word when the child begins to use the word himself.
2. Use toys that the child enjoys like blocks, bubbles, small animals, etc. Give him only a small number and have him ask for "more" before giving them to him in activities like stacking blocks or blowing bubbles.
3. Use physical activities like swinging, "horsey ride", etc. Stop activity and require the child to ask for "more" before beginning again.
4. Once the child uses "more" in his spontaneous speech encourage him to combine "more" with another word. For example "more milk", "more ball", "more swing." When the child says "more" expand his utterance by saying "more milk" or whatever he wants and have him repeat it. Gradually reduce your help by asking "more what?", until the child spontaneously combines "more" with other words.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 13

AGE 1-2

TITLE: Says "all gone"

WHAT TO DO:

1. At meal time when child finishes eating various foods say "all gone" to him. Encourage child to repeat. Praise when he does by saying "That's right, milk all gone."
2. Use toys that child enjoys. Play with child, then hide toy momentarily and say "all gone." Combine a gesture like showing him your hands are empty and say "all gone." Encourage child to repeat. Make a game out of this activity and gradually have child say "all gone" without modeling it for him.
3. When a person leaves the room or house tell child that the person has left and say "all gone." Ask child to repeat. Praise him if he does. When the child can repeat the word easily, ask "where's daddy?" or other person when they leave and encourage him to tell you "all gone."
4. When the child uses "all gone" spontaneously encourage him to combine "all gone" with other words. When he says "all gone" model "all gone _____ (milk, daddy, ball, etc.)" for him. Ask him "all gone what?"
5. Make a game, playing with toys using both the words "all gone" and "more". Hide an object and have the child tell you "all gone" and then bring it back out when he tells you "more."
6. Use "all gone" and "more" in a simple hiding game or as in playing peek-a-boo. Put hands over eyes and say "all gone _____ (name)". Have the child say "more _____ (name)" before uncovering your eyes. Take turns with the child.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 14

AGE 1-2

TITLE: Follows 3 different one step directions without gestures

WHAT TO DO:

1. Play a game using directions, i.e. rolling ball, marching, pointing, raising arms, etc.
2. Play "Simon Says" game (Simon says, "Sit down, stand up, come here, give me.") Show the child how to do the activity, giving physical help if necessary.
3. Combine gestures with verbal directions, for instance, pointing to a chair and saying "sit down." Praise the child when he follows the direction. Gradually reduce the number of gestures given and continue to praise success.
4. As the child is able to carry out these simple directions in structured situations, begin to give him similar directions involving his daily activities. For example, "get your shoes." Initially you may have to take the child and help him get the shoes. As you continue making the request over several days allow the child time to initiate and carry out the activity before helping him. Praise him for completing the activity when he does.
5. Choose a set of 5 or 6 directions and only use these commands with him at first. As he becomes proficient with these add one or two new ones.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 15

AGE 1-2

TITLE: Can "give me" or "show me" upon request

WHAT TO DO:

1. Choose 3 or 4 objects that you are sure the child knows the name of.
   a. Put out only one of the objects at a time in front of the child. Say "show or give me the _____." Then take the child's hand and physically guide him in picking up and showing or giving you the object. Praise him. Continue until the child initiates the activity himself when you make the request.
   b. Next put out 2 or 3 of the items at a time and ask him to give or show you each of the items. Reward him with praise or a goodie when he does so.
2. Choose the child's favorite items to teach the skill. Reward him for "showing" or "giving" by allowing some time to explore or play with the item.
3. Use preferred food items that the child knows the name of. Ask him to show you the sucker for instance. When he does show you the sucker allow him to have a lick. Be careful that the child is learning "show" or "give" and is not confusing it with the eating of the item. After the child shows you the item, say "good, you showed (gave) me the _____. Now you may eat (lick) it."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 16

AGE 1-2

TITLE: Points to 12 familiar objects when named

WHAT TO DO:

1. Begin with just 3 or 4 familiar objects and ask the child to "Pick up the spoon," or "Give me the ball."
2. Ask the child to bring you familiar items within his room like blanket, teddy bear, or ball.
3. Use picture books, magazines, and catalogs. Ask the child to point to common objects.
4. When in a store have the child help you pick out items like "Bring me the milk, bring me the candy."
5. When walking outside talk to the child about what he sees and then have the child find a tree, some stones, flowers, etc.
6. Be sure to name everyday objects that the child has contact with using simple sentences. Then after you name an object and point to it, name it again and have the child point imitating you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 17

AGE 1-2

TITLE: Points to 3-5 pictures in a book when named

WHAT TO DO:

1. Begin with pictures of familiar objects. Use simple books where there is only one picture on a page. Then use pictures of two objects on a page for the child to choose between. Praise success.
2. Use toy catalog, old magazines and make a scrapbook of familiar objects.
3. Read nursery rhymes to the child which include familiar objects to point to and name.
4. If the child can point to objects without difficulty but has problems pointing to pictures of the same objects, tape the picture to the object itself. For instance, taping a picture of an apple to a real apple may help him make the association.
5. To aid the child in going from pointing to three dimensional objects to pointing to single dimensional pictures, taping the object, if it's small to a piece of paper may help, i.e. taping a cookie to a piece of paper.
6. Take photographs of real objects in the child's environment and use these.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 18

AGE 1-2

TITLE: Points to 3 body parts on self

WHAT TO DO:

1. Ask "Where is your _____ ?" Take the child's hand and place it on the body part, ex., nose. Say "This is your nose." Say "Good, that's your nose." Ask again "Where is your nose?" Gradually withdraw the physical aid until the child points to the body part on request.
2. Have the child point to parts on mama. "Where's mama's nose?" When child carries out activity, say, "Good, that's a nose." (Repeat the word.)
3. Use a mirror and stand next to the child. First have him imitate your movements as you name the body parts for him to touch. Then you name a body part and wait for him to touch it.
4. Work on one body part at a time and add additional body parts only after he consistently knows the ones you've taught previously.
5. Name the body parts as you're bathing the child, this will help him become familiar with the words and their meaning.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 19

AGE 1-2

TITLE: Says his own name or nickname upon request

WHAT TO DO:

1. Use photo or mirror—and ask, "Who is this?" Then tell the child his name and have him repeat it.
2. Name several names and when the child hears his own name he could clap hands or stand up.
3. Ask the child—"What is your name?" Point to him or tap his chest gently. Say "Your name is _____." Gradually withdraw help by telling him his name in a whisper or by saying the beginning letter of his name. Let him finish by saying his name.
4. When child says his name—say "Good Joe!" repeating the child's name.
5. Be sure the nickname assigned to the child is one that you would be comfortable calling him when he's older, and intermittantly call him by his given name as well.
6. Use the child's name frequently when giving directions, asking questions and in general conversation.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 20

AGE 1-2

TITLE: Answers question "what's this?" with object name

WHAT TO DO:

1. Use several familiar objects that you are sure the child knows the names of. Hold up the item and ask, "What's this?" Give the child time to answer. If he does not, say the word for him and have him repeat it. Continue until child begins to give answer himself.
2. Page through picture book, point to object and ask "What's this?"
3. Reinforce the child for naming correctly by repeating the name again after him and by praising.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 21

AGE 1-2

TITLE: Combines use of words and gestures to make wants known

WHAT TO DO:

1. Choose activity which the child enjoys like playing ball. If child says "ball", you say "who wants the ball?" Point to child and say "ball." Wait for child to point to himself and say "ball" before you throw it to him. If he does not do this take his finger and point it toward him and you say "ball". Then throw it to him. After he knows what is expected just wait for him to say it and point before throwing or model again.
2. Use the same procedure while playing with bubble blow. Require a word and a gesture from the child before letting him blow the bubbles.
3. Use small manipulative toys like a farm or play house. Set up the farm or house, but keep the animals, people, furniture, etc. Place one or two items in the farm or house. Let the child see that you have more. If he puts out his hand ask, "what do you want?" Model the name of an item if he can't name it and encourage him to either say his name or "me" and point to the object or let him point to himself or you and name the object. He could also name the item and point to where he wanted it or point to the item and name where he wanted it.
4. When the child understands what is required of him gradually require him to do the same thing to have his daily needs met. Going outside, getting a cookie, a drink, or a favorite toy should be withheld until he lets you know what he wants by combining a word and a gesture. Start out with 3 to 4 specific situations and add new ones as he becomes proficient with them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 22

AGE 1-2

TITLE: Names 5 other family members including pets

WHAT TO DO:

1. Be sure to use each family member's name often so the child will hear the names frequently. Encourage the child to distinguish between family members. "Give the ball to Sue," "Give a spoon to Johnny."
2. Have the family members stand in a row. Everytime the child names one correctly they can throw a ball to him.
3. Have the family members ask the child their names.
4. A good time to do these activities is during meal time when there are many opportunities for hearing names of family members and then saying them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 23

AGE 1-2

TITLE: Names 4 toys

WHAT TO DO:

1. Ask the child to pick up the toys; you name them first and have him name them as he puts them in his toy box.
2. Play a game of looking for the toys, and have the child search for the named toy, naming it. ex. "I see the ball."
3. Ask child to name the wanted toy before he can have it to play with.
4. When you see the child playing with a toy he's selected, ask him what he's playing with and reinforce his naming by repeating it—"good, that is a doll."
5. Be sure to name any new toys that the child gets.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 24

AGE 1-2

TITLE: Produces animal sound or uses sound for animal's name (cow is "moo-moo")

WHAT TO DO:

1. Choose two to three animals that the child is familiar with. Using pictures or toy animals, tell him the animal name and the sound it makes. Have the child repeat the sound.
2. Put out the toy animals or pictures. Make the sound and have the child tell the animal that makes that sound.
3. Using family pets or pets in the neighborhood, attract the child to the sound of a barking dog and meowing cat, etc., then imitate the sound for the child to hear again. Make the sound together with the child and then let him do it by himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 25

AGE 1-2

TITLE: Asks for some common food items by name when shown (milk, cookie, cracker)

WHAT TO DO:

1. Have the child name the food before it is placed on his plate.
2. Say the name of the food, "This is _____." Ask "What is this?" "That's right, you can eat _____."
3. Find and cut out pictures of familiar foods from magazines for the child to name; let him match these food pictures to the food he is eating.
4. When the child indicates he wants a snack, hold the item out to him and name it for him. The child should at least approximate the word before giving it to him.
5. At meal times serve the child very small portions so he will have to ask for more. Initially model the food name for him and have him repeat. As he becomes proficient at this level begin to require him to say the name before you give him the food item.

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 26

AGE 1-2

TITLE: Asks questions by a rising intonation at end of word or phrase

WHAT TO DO:

1. Model one and two word questions for the child and exaggerate the rising intonation at the end of the word or on the last word. Point to some objects and ask "ball?" or "Jimmy's ball?" Ask the child to repeat your words. Praise and reward him when he does. If the child does not respond, repeat the word/phrase several times.
2. When the child makes a request with one or two words that you can tell is actually question (example "milk" when he wants milk) say the word back to him with rising intonation. Then tell him to say it like you did. Require at least an approximation before giving the child the item. Praise his attempts.
3. Respond to rising intonation, even if said as a single word as though a question were being asked. For instance, if the child holds up a ball and says ball with a rising intonation, respond by saying, "Right, that is a ball."

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 27

AGE 1-2

TITLE: Names 3 body parts on a doll or other person

WHAT TO DO:

1. Begin by asking "Where's the doll's nose?" When the child points to the named part– encourage him to name it by asking, "What is that?" as you touch the part. Praise all correct answers.
2. Let the child wash the doll in a sink. You name the body parts for him to wash. When he can touch each part named consistently, then you wash the doll having him name the body parts as you do this.
3. If the child is having difficulty, give him an additional clue that involves a specific action to perform using the body part named. For instance, ask him to "Kick the ball with your foot," "shake hands," "close your eyes," etc. When he can perform these movements, you do the activities and say to the child, "I kicked the ball with my _____," letting him name the body part used.
4. Alternately ask the child to point to his nose, eye, etc. and point to my nose, eye, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 28

AGE 1-2

TITLE: Answers yes/no question with affirmative or negative reply

WHAT TO DO:

1. Model asking and answering yes/no questions with another adult in front of the child. Use questions about common people and experiences in the child's words (Is this a cup, child's name, etc. Are you hungry, tired etc.)
2. Ask the child simple questions related to his daily experiences and needs. Model the answer either "Yes" or "No" and accompany it with shaking your head. Accept head shaking as an answer from the child.
3. When the child can do this appropriately in imitation of you, stop modeling the answer for him. Ask him questions during play like "do you want the ball?" Don't give it to him until he shakes his head or says yes or no.
4. At meal times or when offering the child a snack ask him "do you want _____?" Wait until the child answers before giving or witholding the item. Be sure you ask only questions about things you want the child to have a choice in.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 29

AGE 2-3

TITLE: Combines noun or adjective and noun in two word phrase (ball chair) (my ball)

WHAT TO DO:

1. When the child says a single word like "ball" you combine another word with it and say it back to the child like "big ball, my ball, ball on chair." Encourage the child to say the words together.
2. If the child says "more," "all gone," and his name, try to have him combine these words with others in the same manner as above.
3. When the child says these two words he may really mean more than what he has said. "Ball chair" could mean the "ball is on the chair" or "put the ball on the chair." When the child does say the two words together expand what he has said, but do not require him to repeat it. For example, if the child says "milk cup" and points to his cup say "oh, you want milk in the cup," "yes, there is milk in the cup" or whatever it is you think the child meant by what he said.
4. Be sure to use simple sentences with the child when conversing; use words you know the child understands.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 30

AGE 2-3

TITLE: Combines noun and verb in two word phrase (daddy go)

WHAT TO DO:

1. Say what the child is doing in daily activities—begin with 2-3 word phrases. "Bobby eat or Bobby eats dinner." Then ask "What are you doing?" If needed, repeat "Bobby eat," "Eat dinner" or "Bobby eat dinner."
2. Do activities as a game—comb hair, shut door, wash hands, kick ball, ask "What am I doing, what are you doing?"
3. Begin to look at simple action pictures or draw stick pictures ask "What is he doing?" or "What happened?"
4. Use events or experiences that happen during the day naming them for the child using two word phrases and encourage and reinforce the child for imitating.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 31

AGE 2-3

TITLE: Uses word for bathroom need

WHAT TO DO:

1. Choose a particular word and you use it consistently to refer to toileting. When the child is being diapered use the word in explaining to him what he has done.
2. If the child uses gestures such as tugging at his pants or holding himself when he needs to urinate or defecate use the word then and ask him to repeat it.
3. When the child uses gestures to indicate that he needs to use the toilet ask him "do you have to _____?" When he indicates yes, tell him "Say _____." Praise him when he does.
4. Select a word that will have the same meaning to others who may not know the child. This will help him to communicate his needs when the family isn't around.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 32

AGE 2-3

TITLE: Combines verb or noun with "there" "here" in 2 word utterance (chair here)

WHAT TO DO:

1. When the child uses one or two words and points to the object in either making a statement or asking a question say "here's the _____ " or "there's the _____." Then ask, "can you say it?" "Here _____." Praise when he does.
2. Play a game with the child by hiding some of his preferred small toys or puppets and ask "where's _____ " pull it out and say "where's _____ ?" Wait for the child to answer. If he does not, you say "here/there _____ " and ask him to repeat it. Praise when he repeats or says it on his own.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 33

AGE 2-3

TITLE: Combines 2 words to express possession (daddy car)

WHAT TO DO:

1. Choose items that the child can readily recognize as belonging to a particular family member. Tell the child "mommy's dress," "daddy's shoe" etc. Then point to the item and ask "whose ___(shoe)_____?" When the child says "daddy ___(shoe)_____" praise him. Do not expect the child to add the "s". If he does not answer tell him again "daddy's shoe" and ask him to repeat.
2. Have two or more family members sit with the child. Begin by naming items of clothing and say "mama's nose" or "mama's shoe" or "daddy's eye." After modeling these several times point and give the child the opportunity to tell you "mama nose" etc. If the child does not respond when you say the phrase and have him repeat. Praise or reward with goodie when he does say the desired two words.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 34

AGE 2-3

TITLE: Uses "no" or "not" in speech

WHAT TO DO:

1. When the child shakes his head to indicate a negative response, shake your head and say "no". Then have the child repeat the word. Gradually withdraw aid by saying to him "tell me" when he only shakes his head.
2. Hold up various objects and name them for the child. Then remove them from his vision and say "no _____." Have the child repeat the phrase. After modeling this several times, hide the object and let the child say "no _____." If he does not say it, have him repeat it after you.
3. Point to various objects or body parts and name them as "not _____." For instance, point to your eye and say "not nose" or point to a cup and say "not fork". Then point to another object or body part and ask the child "hand?" If he does not respond say "not hand" and have him repeat. Give the child the opportunity to say it and encourage him to do so before you tell him.
4. Continue activities like this until the child begins to use "no" and "not" in his spontaneous speech.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 35

AGE 2-3

TITLE: Answers question "what's _____ doing?" for common activities

WHAT TO DO:

1. Name common activities occurring in the home for the child. Describe what you are doing during the day to him such as eating, cooking, baking, sweeping, combing, swinging, riding, jumping, running, sleeping.
2. Begin to ask the child "what am I doing, what are you doing?" If the child doesn't answer tell him the name of the activity. Do not expect the child to put the "ing" ending on the word but only to give you the basic verb form like run, jump, etc.
3. Look at pictures in books and ask him to tell you what the people are doing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 36

AGE 2-3

TITLE: Answers "where" questions

WHAT TO DO:

1. Choose several containers such as box, cup and dish, and a small object. Tell the child to watch you as you drop the object into various containers. Then ask "where's the _____" and have the child tell you.
2. When family members leave the house or room to go various places tell the child where they went. Then ask, "where's (daddy)?" and have the child answer.
3. Place several objects around the room so that the child can see them. Ask him, "where's the _____?" Have him first tell you and then retrieve the object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 37

AGE 2-3

TITLE: Names familiar environmental sounds

WHAT TO DO:

1. Upon hearing a sound ask the child, "What is that?" Then take the child to the source and discover what the sound was. Name the object or animal that made the sound.
2. Make familiar sounds and ask the child to name them.
3. Make a tape of sounds and have the child match pictures of objects to the sounds.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 38

AGE 2-3

TITLE: Gives more than one object when asked using plural form (blocks)

WHAT TO DO:

1. Put out groups of several small objects. Ask child alternately for ball/balls, block/blocks, cup/cups. Praise when correct. If not correct show him one item and say "block," then several and say "blocks" exaggerating the 's'.
2. Use pictures of a single item and a group of the same items. Ask the child to alternately show you the singular and plural form.
3. Meal time provides a good opportunity for pointing out singular and plural objects. For example, "Mommy has one napkin but lots of napkins are on the table."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 39

AGE 2-3

TITLE: Refers to self by own name in speech

WHAT TO DO:

*Do not teach if the child is already using pronouns "I, me, mine" to refer to himself.

1. When the child asks for items by saying "want __(cookie)__." Say to him "__(Name)__ wants __(a cookie)__" and have him tell you.
2. Ask "who wants a _____" in response to his requests. Encourage him to tell you his name and say it with the rest of the phrase.
3. When dressing the child ask him "whose __(shirt)__ is this?" Have him respond with his name or his name and the rest of the phrase.
4. Use the child's favorite possessions and ask him whose (toy, blanket, etc).
5. Stand in front of a mirror with the child, point to and name yourself, then have the child point to and name himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 40

AGE 2-3

TITLE: Points to picture of common object described by its use (10)

WHAT TO DO:

1. You name an object and have the child name its use.
2. Play a game of showing an activity such as brushing teeth, washing hands, sweeping floor and have the child guess what you're doing.
3. Place several items such as a ball, a spoon, a cup, soap, etc. on a table. Ask child to find the object you eat with, bounce, drink from, etc. When he can do this consistently you point to the objects and ask him what to do with each. Praise the child as he learns to associate the object with its use.
4. Cut out pictures of common objects like cup, ball, hat, and others familiar to the child and paste them on paper. Name a function or use and have the child point to the correct picture. Praise all correct responses and help him correct errors.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 41

AGE 2-3

TITLE: Holds up fingers to tell age

WHAT TO DO:

1. First show the child—say "You are 3 years old" then you hold up the correct number of fingers and count them, have him imitate you or help him hold up the correct number of fingers. Gradually withdraw the help, then let the child show you how old he is by himself. Praise success.
2. Sometimes it's easier to begin with if the child uses both hands holding up two fingers on one hand and one on the other.
3. It may be easier to teach the child to hold down unneeded fingers with the other hand.
4. Once the child can do this, ask his age fairly often to give him the chance to practice and be sure to help him "update" on his next birthday.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 42

AGE 2-3

TITLE: Tells sex when asked

WHAT TO DO:

1. Provide appropriate toys and clothes to play with and wear.
2. Tell the child he is a boy like daddy or girl like mama. Then ask the child if he is a boy or girl.
3. Say things to the child such as you're a nice boy who can run fast, or you're a pretty girl in that dress.
4. Dinner time is a good opportunity to provide some modeling for the child by asking other family members name themselves as boy or girl.
5. Be sure to reverse the order when asking the child if he/she is a boy or girl, otherwise the child may repeat the last word heard.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 43

AGE 2-3

TITLE: Carries out a series of two related commands

WHAT TO DO:

1. Make a game of carrying out simple commands. Begin with one direction and then add another. If child does not carry out the directions, then go through it with him by physically helping him. Praise him as you do this together.
2. Having the child repeat the directions given to him before he begins doing them may help him remember.
3. To increase the child's ability to remember things in order, use clues such as "first drink your milk, then wipe your mouth." Later omit "first" and "then" and just give the requests.
4. Other activities:
   a. put the ball on the floor and kick the ball.
   b. drink the milk and put your cup on the counter.
   c. go to the window and tell me something you see outside.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 44

AGE 2-3

TITLE: Uses "ing" verb form (running)

WHAT TO DO:

1. Use activities you are presently doing or demonstrate some action for the child. Tell him you are (look) ing and emphasize the "ing" ending. Then ask the child to tell what you are doing or he is doing. If he does not put the "ing" on the end say "_____ ing, you say it, _____ ing".
2. Use the same procedure with pictured action.
3. Continue until child begins to use "ing" on the end of verbs which describes action taking place in the present.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 45

AGE 2-3

TITLE: Uses regular plural forms (book/books)

WHAT TO DO:

1. Show the child a block. Ask what he sees. Show him another block. Ask what he sees. "2" blocks. "Yes, there are 2 blocks here—good." Here is a block (point to it) and here are 2 blocks. (while pointing to them)
2. Hold up 1 finger and say, "I see one finger," then hold up 3 fingers and say, "I see 3 fingers." Use a variety of objects when doing this activity.
3. Whenever you see 2 or more of something mention it to the child, such as if you're riding in a car you can see, houses, cars, cows, trees.
4. Slightly emphasize the /s/ sound at the end of words.
5. Use groups of objects such as 2-4 blocks, balls, cups, forks, etc. Mix them up and ask the child to give you a ball, balls, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 46

AGE 2-3

TITLE: Uses some irregular past tense forms consistently (went, did, was)

WHAT TO DO:

1. The three verbs listed above are very commonly used. Model these past tenses for the child in your speech.
2. Set up situations so that the child observes an activity like someone leaving. Then tell him "went to school" "went to work". Then ask the child the question "where did he go" and have him tell you "went _____". If he does not, have him repeat it after you. Set up similar activities using did and was.
3. Have family members sit in circle and each take turns answering questions of who did, who was, who went by saying "I went to the store". When interrogator asks "Who went to the store?", let child be last and have him imitate response.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 47

AGE 2-3

TITLE: Asks question, "What's this (that)?"

WHAT TO DO:

1. Model both the asking and answering of the question for the child with an adult or older child.
2. Make a game of identifying objects in the room, animal to the sound made by the animal, objects hidden in a sack by taking turns and asking, "What is this?"
3. Ask questions of the child such as, "What is this" as you point to a body part or to an object that is his.
4. Place objects out on the table, cover them up, let the child say, "What's this?" and remove the cover and name the object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 48

AGE 2-3

TITLE: Controls voice volume 90% of the time

WHAT TO DO:

1. Play games using big differences in your voice so that the child listens to and notices changes of loudness, softness, etc.
2. Read an exciting story to the child using expressions. Ask the child to tell you that part of the story again using the intonations you used.
3. Name the loud speech "outside voice" and the quiet speech "inside voice". Go indoors and outdoors and use the appropriate voice level and have the child do so also.
4. Whisper "secrets" to the child and make a game of having him whisper to you, too.
5. Show pictures to the child or set up situations where loud and quiet voices are appropriate. Have him sort the pictures into piles for quiet or loud situations. If using real situations have the child show you what kind of volume he would use in that situation.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 49

AGE 2-3

TITLE: Uses "this" and "that" in speech

WHAT TO DO:

1. Choose several objects that you are sure the child knows the name of. Put 2 at a time out and ask him "which one is _____." If he only points to one say "this one" or "that one." Praise and reward him when he repeats. Gradually require him to say the phrase without a model to be reinforced.
2. Give the child choices such as, which cup do you want, which shirt, toy, food, etc. Require him to tell you "this one" or "that one" before continuing with the activity.
3. Continue with similar activities until the child spontaneously uses "this" and "that" in his speech.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 50

AGE 2-3

TITLE: Uses "is" in statements (this is ball)

WHAT TO DO:

1. Use a variety of objects and name them for the child using phrases like "ball is mine" "dog is sleeping" and so on. Give the child objects and have him use similar phrases with "is" to tell you about it. If he can't tell you, say it, and have him repeat.
2. Use toys such as farms, house, play village, boat house that have several small items available. Play with the child and comment with statements containing "is" on the activity you are doing. For example putting girl in a chair and saying "girl is in chair." Give the child one toy at a time and let him do something with it and comment. Model and have him repeat and expand what he says. If child says "is in chair" you say "right, the boy is in the chair."
3. It will be helpful, when modeling, to accentuate "is" in your speech. This will help draw the child's attention to the word and its usage.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 51

AGE 2-3

TITLE: Says "I, me, mine" rather than own name

WHAT TO DO:

1. Ask the child questions—Whose toy? Bed? Clothing? etc? Who wants a cookie?
2. Use your own keys, clothing with "mine." Point out, "this hat is mine," "this shoe is mine."
3. Take turns handing items to one another, saying "give it to me."
4. Play a game using "you," such as "you go to the door," "you hand it to me," etc. When first doing this you might point to the person as you say "you." Then have the child give you requests using the pronouns.
5. Listen to the child as he's talking and praise him when he uses these pronouns.
6. When modeling for the child, emphasize the pronouns as you use them to draw the child's attention to the words.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 52

AGE 2-3

TITLE: Points to object that "is not _____" (is not a ball)

WHAT TO DO:

1. Choose several items the child knows the name of. Put one item out at a time and tell him "not _____". Then put two out and ask him to point to "not a _____". Praise and reward him when he does.
2. When you are doing something and the child is watching, use "not" in your speech. If baking, doing laundry, etc. say things like "where's the cup?". Pick up another item and say "that's not a cup". Put it down and pick up the cup and say "this is the cup".

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 53

AGE 2-3

TITLE: Answers "who" question with name

WHAT TO DO:

1. Model asking and answering "who" questions with another adult or older child while the child observes.
2. Use picture books such as "The Best Word Book Ever". Ask the child "who's driving the car," etc. He can answer "the bear" or other animal name.
3. Use actual situations during the day and ask the child "who is _____" naming the activity. Praise the child when he tells you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 54

AGE 2-3

TITLE: Uses possessive form of nouns (daddy's)

WHAT TO DO:

1. Choose items in the home that the child readily recognizes as belonging to a particular family member. Ask the child "whose (shoe) is this?" Answer the question for him. "Daddy's (shoe)" Emphasize the /s/ ending. Then have him repeat. Gradually require him to say the answer without a model.
2. Use pictures of animals with objects or people he knows. Point to the object or an item of clothing and ask "whose _____?" Have the child answer using _____'s.
3. Point to various body parts and have the child name them as _____'s nose, etc.
4. Play a game with several children. Give each a few items. Point to one child's object and ask "whose _____". Have another child answer by using "(Mary's) _____".

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 55

AGE 2-3

TITLE: Uses articles: the, a in speech

WHAT TO DO:

1. Use the articles, the and a, in a short sentence for the child to repeat or say with you. Ask what is this? Then say, "This is a toy or a book." Point to different objects and and say, "This is the table, or the table is brown." After you've done this for awhile, arrange questions so the child can use the and a by himself, such as, "What color is the sky, grass, sun?"
2. Point to objects, saying the table, the chair, the apple and let the child take turns pointing to and naming objects.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 56

AGE 2-3

TITLE: Uses some class names (toy, animal, food)

WHAT TO DO:

1. Mix up the pictures or items in various categories and ask the child to give you all the animals or food, etc. If he doesn't find all of them say "I see another _____ " and have him find it.
2. Give the child choices. Ask him "is this an animal or food?" when you hold up the item or picture.
3. Use pictures, items, or toy objects, several from each class. Name each item saying "dog is an animal," "bread is food" to demonstrate for the child. Then hold up each item and have the child tell you if it is food, toy or animal.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 57

AGE 2-3

TITLE: Says "can" and "will" occasionally

WHAT TO DO:

1. Use "can" and "will" in your speech when talking to the child to express future events and ability to do an activity.
2. As situations arise ask the child if he "can" or "will" do things, then have him tell you.
3. Put out pictures for the child and ask questions like "who can bark?" Have the child answer "dog can bark." Use pictures of animals, people, etc.
4. Tell the child about activities to occur in the next hour or two. Tell him "we will go to the store." Later ask him about the event like "who will go" "where will go" and have the child answer.
5. Listen to the child's spontaneous speech and praise him when he uses the words on his own.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 58

AGE 2-3

TITLE: Describes items as open or closed

WHAT TO DO:

1. Use items such as jars, boxes, doors, drawers. Demonstrate and name open and closed for the child with each item.
2. Open or close the items and ask the child "Is it open or closed?" Praise the child when he is correct. If incorrect say the answer and have him repeat.
3. Tell him to open or close the different objects. Praise when he is correct. Use two of each of the items (one open, one closed) so he makes a discrimination to complete the request.
4. Play a game hiding a small item or treat in container. Have him tell you to open or close the various containers as he instructs you to find the item. Let him have the treat as a reward when he has instructed you to open the correct container.
5. Look for situations during the day and let the child tell you to open or close different things.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 59

AGE 3-4

TITLE: Says "is" at beginning of questions when appropriate

WHAT TO DO:

1. When child indicates by rising intonation that he is asking a question, but does not change word order, model the question form for him. If child asks "daddy is home?" you "Is daddy home? Yes, daddy is home." Have him repeat after you.
2. With group of children or family members take turns modeling and asking questions. For example, give each person several objects and ask "is this a ball?"

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 60

AGE 3-4

TITLE: Will attend for five minutes while story is read

WHAT TO DO:

1. Read a simple and interesting story to the child. Explain the pictures to him. Ask him to describe what he sees in the pictures.
2. Ask simple questions about the story to find out if he really did listen.
3. Give the child the questions you will ask before you start the story.
4. Read to the child daily and at the same general time each day. Make this a fun and relaxing time for both of you—and let him choose the story.
5. If child is unwilling to attend, use a kitchen timer and set it for a minute or two. If the child attends to the story until the bell rings, reinforce the child with praise and a treat. Very gradually, increase the amount of time the child is required to attend before receiving the reinforcer.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 61

AGE 3-4

TITLE: Carries out series of two unrelated commands

WHAT TO DO:

1. Give the child simple directions concerning objects or ideas that he is very familiar with, such as "bring your book to me and close the toy box," or "get the ball and close the door." Reward the child with praise or a treat for following directions. If child does not carry out directions go through the activities with him praising him as you help him follow through.
2. Start with one direction and when the child is able to carry out one direction, add a second direction.
3. Tell the child you want him to listen carefully and do what you say just the way you say it. Make the activities fun and include hopping and jumping.
4. Have the child say what he's to do before doing it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 62

AGE 3-4

TITLE: Tells full name when requested

WHAT TO DO:

1. Ask the child, "What's your name?" "What's your name, Bill?" What's your whole name?- Bill F--- What's your name? Bill Fi--- What's your whole name? Bill? Bill Who? Bill Fish--? Oh, Bill Fisher!
2. Take turns naming the family by using both names, such as "My name is Joe Jones, My name is Jane Jones, what is your name," etc.
3. Call the child by his full name when talking with him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 63

AGE 3-4

TITLE: Answers simple "how" questions

WHAT TO DO:

1. When carrying out common daily activities ask the child questions such as "how will we get to the store, how will we open the door," etc. If child does not answer, or uses gestures, say the answer for him. Child should answer in 2 to 4 words.
2. Gradually increase the difficulty of questions asked. Use examples that are less common.
3. Use stories with pictures. As you read story stop at various points and ask questions like "how did _____ or how will _____?" Give the child cues by pointing to the picture that shows the answer. Gradually withdraw the aid of pictures and have child answer independently.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 64

AGE 3-4

TITLE: Uses regular past tense forms (jumped)

WHAT TO DO:

1. Use regular past tense forms in your speech to the child when describing action that has already occurred. Slightly emphasize the "ed" ending.
2. Use words like jump, kick, hop. Have the child perform the action or you do it. Ask him to tell you what you/he did. If he doesn't use the "ed" ending say it again and have him repeat it.
3. Plan some activity like going to park, store, on a walk. When you return have the child talk about what you did using past tense forms. Praise when correct. Model correct word for him if he is not correct.
4. Use puppets to demonstrate activity and have child describe the activity afterward.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 65

AGE 3-4

TITLE: Tells about immediate experiences

WHAT TO DO:

1. While child is busy doing something, ask him what he's doing. Then ask him what he just did, after he has finished.
2. If child is watching you or other family member do something, wait until they've finished and ask child what they were doing. Praise him if correct. If not correct, give child clues. For example, if Daddy was reading a book, ask child, "What was Daddy doing with the book?"
3. If child has just watched a television program, ask him to tell you about what happened.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 66

AGE 3-4

TITLE: Tells how common objects are used

WHAT TO DO:

1. Show the child an object (hammer, ball, thread, scissors, etc.) and ask, "What do we do with this?"
2. Using the same procedure, present pictures instead of object.
3. If the child does not know the answer, tell it to him. Then ask the question again. "What do we do with this?"
   a. We cook on a stove, what do we do on a stove? We cook on it.
   b. What do we do with a car, cup, pencil, and chair?
4. Talk to the child as you carry out daily activities naming what you're doing with specific objects.
5. As the child goes about his daily activities ask what he's doing with objects and be sure to praise appropriate answers.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

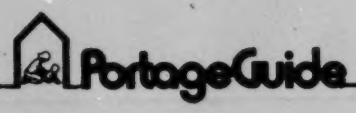
language 67

AGE 3-4

TITLE: Expresses future occurrences with "going to," "have to," "want to"

WHAT TO DO:

1. Use these words in your speech to the child. Five to ten minutes before carrying out an activity tell him "we are going to take a bath, go to the store," etc. Just before carrying out the activity ask the child to tell you what's going to happen. If he uses the words, praise. If he doesn't, model the appropriate sentence for him.
2. Use the same procedure with puppets or stories familiar to the child.
3. Use a toy such as a jack-in-the-box and have child tell you what it's going to do.
4. When child indicates that he wants to do something, model the phrase by saying, "you want to (go outside)." Require the child to either use the phrase or repeat it after you before allowing him to do or have the desired item or activity.



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

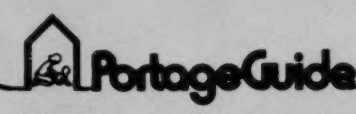
language 68

AGE 3-4

TITLE: Changes word order appropriately to ask questions (can I, does he)

WHAT TO DO:

1. When child asks question by using regular sentence form with question intonation (I go to store?) Model the correct form saying "Can you go to the store?" "Yes, you can go to the store."
2. Play a game with several family members or other children. Give each person several objects. Take turns asking one another for items. In this way you can model the question form and give the child opportunity to ask questions. Give the item only when the question form is used spontaneously or child at least repeats the form after you.
3. Use similar procedure with "does" questions. Model the correct question form for him when he doesn't use it.
4. Take turns asking each other questions about pictures or objects. "Does he have a jacket?" "Does he go to school?" "Can fish run?", etc.



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 69

AGE 3-4

TITLE: Uses some common irregular plurals (men, feet)

WHAT TO DO:

1. Use pictures or real objects that have irregular plural forms. (men, feet, mice, children, teeth, etc.) Show the child one item and tell him the name, then show 2 or more and tell the plural form.
2. Put out pairs of pictures and have the child show you man, then men.
3. Show pictures and have child name them using the correct plural form.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 70

AGE 3-4

TITLE: Tells two events in order of occurrence

WHAT TO DO:

1. Have the child watch you as you perform two activities. For example tap your head and then clap your hands. Then ask the child to tell you the two things you did. Aid him with cues such as "first I . . . and then I . . ."
2. Instruct the child to do two things. After he does them have him tell you what he just did.
3. When child can tell you 2 events which just occurred have him tell about events that just happened progressively longer ago; for example telling about things he did today. Or read the child a familiar story and mix up the order of events. Let the child correct you.
4. Take turns doing things and have child tell you about them such as "You blew a bubble and I broke it."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 71

AGE 4-5

TITLE: Carries out a series of 3 directions

WHAT TO DO:

1. If the child has difficulty with a 3 stage direction begin with a 2 stage direction.
2. Ask the child to repeat the direction before he begins to follow it.
3. Begin with directions using one object, i.e. "Get your shoes, sit down, and put on your shoes." Gradually increase the difficulty by adding unrelated activities to the request. Praise the child each time he follows your directions.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 72

AGE 4-5

TITLE: Demonstrates understanding of passive sentences (boy hit girl, girl was hit by the boy)

WHAT TO DO:

1. Use puppets. Give each puppet a name. You demonstrate for the child and talk about what is happening. The dog chased the cow, the cow chased the dog, etc. Instruct the child to demonstrate similar actions for you. Praise when correct. If incorrect demonstrate the correct action for him.
2. Use same procedure with dolls or toy animals.
3. Use pairs of pictures depicting the same kinds of activities and have the child point to the one named.
4. Use similar procedures with words like kiss, chase, hit, feed, throwing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 73

AGE 4-5

TITLE: Can find a pair of objects/pictures on request

WHAT TO DO:

1. Use the word "pair" in your speech to refer to two identical objects; pair of shoes, mittens, cards, etc.
2. Put out pairs of objects. Mix them up and then ask the child to find a pair of _____.
3. Put out the assortment of paired objects and tell the child to put all the pairs together.
4. Use the procedures in 2 and 3 with pairs of pictured items.
5. Use pictures of a single item and of pairs of those same single items. Ask the child to point to or find the one that shows a pair of _____.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 74

AGE 4-5

TITLE: Uses "could" and "would" in speech

WHAT TO DO:

1. Use "could" and "would" in your speech when talking to child to express possible activities.
2. Play verbal games such as: If I were a rabbit, I could hop, I could jump, I could wiggle my nose. Then let the child choose the pretend object or animal and tell you what he could do. Do the same with would, i.e.: If I was at the park I would swing, I would ride on the merry-go-round, etc. Make sure the child prefaces each remark with "I could" or or "I would."
3. Ask questions such as "Who could/would do this for me?" Encourage the child to reply by saying "I could, Billy would," etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 75

AGE 4-5

TITLE: Uses compound sentences (I hit the ball and it went in the road)

WHAT TO DO:

1. Listen to the child talking. When you hear where he could have used a conjunction (such as "and" or "so") or an adverb, repeat the sentence with the conjunction or adverb inserted. EXAMPLE: We went to the store and we bought candy.
2. Talk and explain events to the child using compound sentences.
3. Ask child to tell you 2 things he did at the _____.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 76

AGE 4-5

TITLE: Can find top and bottom of items on request

WHAT TO DO:

1. Initially choose objects that have a definite top and bottom (bottle, shirt, etc.). Tell the child which is the top and the bottom. Then ask him to point to the top and bottom.
2. Instead of pointing, have the child place objects at the top or bottom.
3. Use a picture of a ladder and have him place pictures of people at the top and bottom.
4. Use a sheet of paper and make a picture by having the child place or draw things at the top or bottom of it. Use various stickers to increase child's motivation.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 77

AGE 4-5

TITLE: Uses contractions can't, don't won't

WHAT TO DO:

1. Model replies by asking all people present who can; i.e. "Who can fly?" and have everyone respond in turn. "I can't." Let child be last. Ask "Who likes cod liver oil?" or "Who will do the dishes?" Hopefully child will imitate everyone elses' reply.
2. Use "can't" "don't" and "won't" in your speech when talking to child.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 78

AGE 4-5

TITLE: Can point out absurdities in picture

WHAT TO DO:

1. Have the child tell what is wrong with the picture.
2. Show the child the absurdity and ask a question about it, i.e. "Do chickens lay red eggs?" "Do dogs fly?" "Do houses have legs?"

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 79

AGE 4-5

TITLE: Uses words sister, brother, grandmother, grandfather

WHAT TO DO:

1. Use above labels instead of their names when addressing these people, also say, "Take this toy to sister," or ask, "Where is your brother?" If child does not respond, touch correct person and say "Here is your brother, Tom."
2. Include above words in your conversation with child, saying things such as, "Look at your brother eating his dinner," or "See if your sister is awake."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 80

AGE 4-5

TITLE: Tells final word in opposite analogies

WHAT TO DO:

The child will correctly complete the following:

a. Brother is a boy, sister is a _____.
b. In the summer it is hot; in the winter it is _____.
c. We're awake during the day; we sleep at _____.
d. A tree is big; a bush is _____.

1. If child has difficulty with the above analogies begin by using pictures while saying the analogies.
2. Change the order of presentation, i.e. Sister is a girl; brother is a _____.
3. If the child has difficulty in answering the question, give him two choices (one correct, the other incorrect.) Praise correct answers.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 81

AGE 4-5

TITLE: Tells familiar story without pictures for cues

WHAT TO DO:

1. As you read stories to the child, have him describe the pictures to you.
2. Retell a story leaving out important words as you show the pictures and have the child fill in those words.
3. Begin with a simple short story and repeat it several times for the child. Encourage him to retell it to you or his brother or sister. Praise the child as he remembers more details. Gradually increase the complexity and length of the stories read to him and encourage him to retell these to family members.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 82

AGE 4-5

TITLE: Names picture that does not belong in particular class (one that's not an animal)

WHAT TO DO:

1. Use either pictures or real objects. Put out 3-4 items: 3 that are dogs, animals, tools, food, or writing implements, etc. and one that is not. Ask child to find one that doesn't belong. Help him by asking what you do with, or what class, each item belongs to. Gradually withdraw aid until child can point to the item independently.
2. Initially have child point to all the ones we write with, eat with, etc. and then ask which one don't we _____ with. Praise when correct: "Right, we don't eat with a pencil. It doesn't belong." Gradually change the question to just asking "which one doesn't belong?"

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 83

AGE 4-5

TITLE: Tells whether or not 2 words rhyme

WHAT TO DO:

1. Rhyme words for the child. Say "cat, bat, hat, they rhyme." Use nonsense syllables also "oo, coo, boo, do." After demonstrating this for the child gradually have him tell you that the words rhyme. Then follow same procedure including words that don't rhyme.
2. Present pairs of pictures to the child. Use some pairs that rhyme and some that don't. Either you or the child say words. Then tell if the words rhyme or not.
3. Use pictures of items. Put out one picture. Have child name it. Then show him 2-3 more pictures and have him find the one that rhymes with the one initially presented. Encourage him to say the picture name as he does so. Give clues as necessary, but gradually withdraw them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 84

AGE 4-5

TITLE: Uses complex sentences (She wants me to come in because _____)

WHAT TO DO:

1. Play a game of "you say what I say." Ask the child to say complex sentences in imitation of you. If the child has difficulty, repeat part of the sentence and ask him to complete the sentence.
2. Look at pictures with the child and ask the child to describe the picture. Repeat child's sentence by saying "Yes" . . . adding the words necessary to make a complex sentence.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 85

AGE 4-5

TITLE: Can tell whether sound is loud or soft

WHAT TO DO:

1. Use sound makers, musical instruments, or tap table or drop items that make different sounds into coffee can and have child tell you if it's loud or soft.
2. Make loud and soft sounds for the child and name them as such. Then make a noise and have the child tell you whether it's loud or soft. Give cues such as covering ears, putting finger to mouth, or using initial consonant sounds to help child answer. Gradually reduce cues until child answers unaided.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 86

AGE 5-6

TITLE: Can point to some, many, several

WHAT TO DO:

1. Use the words in your speech to the child. Choose only one word to teach at a time as the terms are relative.
2. Put out groups of objects and describe the groups as having some, many, etc. Have child point to groups as you name them.
3. Begin with groups of objects that vary substantially in number. Gradually make the groups closer in number.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 87

AGE 5-6

TITLE: Tells address

WHAT TO DO:

1. Tell child his address, have him repeat it after you.
2. Begin by requiring child to tell only part of address. You say 319, let child tell you street. You say town, let child tell State. Gradually require to tell you more of address himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 88

AGE 5-6

TITLE: Tells telephone number

WHAT TO DO:

1. Say telephone number to child. Have him repeat it back to you. Continue until child can tell you on request what his telephone number is.
2. Provide child with cues initially. You say the first three digits and let child tell you the last four. Gradually require child to tell you entire number.
3. If child can name numerals write telephone number on flash cards. Let him use card for cues when he needs to. Gradually withdraw the clues until child can tell number without looking.
4. Use play telephone. Have him tell you number and you dial. Let child do so if he is able.
5. With group of children let them take turns telling their phone number so someone else can call them on play phone.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 89

AGE 5-6

TITLE: Can point to most, least, few

WHAT TO DO:

1. Use the words most, least, few in your speech to the child.
2. If child has difficulty work with only one concept at a time.
3. Set up groups of small items. Have child point to group that has most, least, few. Later have him name the groups for you when you point to them.
4. With a group of children, take turns letting the children give each other a few, someone the least, etc. and then telling who has the most, etc.
5. Initially use groups that vary substantially in number of items. Gradually reduce to difference of 1-2 items for most and least.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 90

AGE 5-6

TITLE: Tells simple jokes

WHAT TO DO:

1. Tell an elephant joke to the child. Encourage him to repeat to friends and relatives.
2. Read Bennet Cerf's Book of Riddles to the child. Allow time for him to respond before turning the page that shows the answer. Example of riddles—(1) Why do birds fly south? Answer: It's too far to walk. (2) What goes up when the rain comes down? Answer: Umbrellas (3) What time is it when the hippo sits on the fence? Answer: Time to get a new fence.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 91

AGE 5-6

TITLE: Tells daily experiences

WHAT TO DO:

1. After carrying out an activity with child (going to store, swimming, etc.) have child tell you or another person what he did. Initially provide him with cues if necessary.
2. Begin by having the child tell you about immediate experiences. Gradually delay having him tell you what he did.
3. Establish a special time (before dinner, etc.) when child can tell experiences to the other parent when he/she arrives home.
4. Initially accept short description of major events. Aid the child with cues to give more details. Gradually withdraw cues as the child gives details spontaneously.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 92

AGE 5-6

TITLE: Describes location or movement through, away, from, toward, over

WHAT TO DO:

1. Set up play situation, with card and trucks, gas station, tunnels, bridges, etc. Begin by describing to the child where he is moving his vehicle. Then instruct the child to drive over bridge, through tunnel, away from, etc. Gradually have him tell you where he is driving.
2. Use same procedure with a variety of objects. Make a game of taking turns letting the child give you directions of where to move objects and telling you if you're correct.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 93

AGE 5-6

TITLE: Answers why question with an explanation

WHAT TO DO:

1. Model asking and answering "why" questions with another child or adult. Later include the target child and ask him questions.
2. If child gives partial answer like "because" give him additional clues by asking him more questions.
3. Ask the child the question, provide him with part of the information and let him finish. Gradually require the child to provide more and more information spontaneously.
4. Use puppets, act out a story, ask the child "why" questions about it.
5. Use pictured stories. Tell child the story. Ask him "why" question. Show him the picture which gives clue to the explanation. Gradually withdraw aid so child performs independently.
6. When child is proficient answering "why" question in structured situation begin to ask questions about daily experiences. (i.e. why did mom go to store? Because we need some milk for supper)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 94

AGE 5-6

TITLE: Puts together and tells 3-5 part sequence story

WHAT TO DO:

1. Use pictured sequence stories. Tell the child what the story is about. Put out two of the remaining cards and have the child choose which one comes next. Talk about the story as he puts it together. When complete have child tell the story.
2. If using 5-6 part stories begin by using only three of them (major parts). As the child gains proficiency use more cards.
3. Help the child tell the story by giving verbal cues like "then what happened next?" etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 95

AGE 5-6

TITLE: Defines words

WHAT TO DO:

1. Use words that are labels for objects. Ask the child to tell you what a _____ is. If the child has difficulty, show him a picture of it and have him describe the pictured item. Help him by asking questions about what the item is used for, what color, how big.
2. Define words for the child and have him guess what it is. If this is too difficult, put several pictures or objects in front of the child and have him guess which one you are describing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 96

AGE 5-6

TITLE: Can "tell me the opposite of _____"

WHAT TO DO:

1. Use several different sets of opposites. Tell the child the opposite of cold is hot, etc. Use pictures and have the child match the opposite pairs. Explain to him as he does so.
2. Ask the child "what's the opposite of _____?" If he can't tell you, use the pictures to correct him.
3. Use pictured opposites. Give the child one of each of a pair of 2-3 opposites. Ask him to give you the opposite of _____. As the child gains proficiency discontinue using the pictures.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 97

AGE 5-6

TITLE: Answers question "what happens if . . . (you drop an egg)?"

WHAT TO DO:

1. Set up situations in which the child can observe the results of an action, or choose things he has had the opportunity to observe in his own environment: dropping an egg, a glass, tipping over a glass, not fastening pants. Then have the child tell you what would happen if _____. If he can't tell you or gives incorrect answer, then perform the activity and have the child tell you what happened.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 98

AGE 5-6

TITLE: Uses yesterday and tomorrow meaningfully

WHAT TO DO:

1. Plan various special activities for several days in a row. Before doing them, tell the child "tomorrow we're going . . ." The next day describe and discuss what you did yesterday and plans for tomorrow.
2. Have child tell you the things he did yesterday and will do tomorrow.
3. Name activities and have child tell you whether they happened yesterday or will happen tomorrow.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

language 99

AGE 5-6

TITLE: Asks meaning of new or unfamiliar words

WHAT TO DO:

1. When speaking or reading, ask the child, "Do you know what that word means?" Then explain the meaning to the child and use it again in another sentence.
2. Tell the child a story you feel would be very exciting and interesting. Use unfamiliar words and see if the child asks what the word means. Praise him when he does ask, and then ask him to explain the new word to the family.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 1

AGE 0-1

TITLE: Sucks and swallows liquid

WHAT TO DO:

1. Stimulate sucking by massaging cheeks when nipple is in mouth, using a forward-backward motion with fingers.
2. Place small amount of honey on tip of pacifier and place it in the mouth. If child still doesn't suck on pacifier, move it in and out for him. As child increases sucking response, put some honey on the nipple of the bottle.
3. To encourage swallowing, gently stroke the child's neck starting under the chin moving down to the throat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 2

AGE 0-1

TITLE: Eats liquified foods, i.e. baby cereal

WHAT TO DO:

1. Hold child in semi-upright position. Use small spoon. Place small amount of food in child's mouth. Wait for child to swallow before feeding more food.
2. Place food toward center of tongue.
3. Put small pieces of crushed ice in the food. When the ice touches tongue, child will swallow reflexively.
4. When you put the food in child's mouth, touch the tongue in 3-4 places before emptying food from spoon. This encourages child to retract tongue to swallow.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 3

AGE 0-1

TITLE: Reaches for bottle

WHAT TO DO:

1. Hold the bottle so the child can see it. Move it slowly toward the mouth while talking to child.
2. If the child does not reach for the bottle, place his hands on it before inserting the nipple into mouth.
3. Do these activities each time you give the child the bottle.
4. Give the child bottle and allow him to nurse for a short time. Then move bottle a short distance away from his mouth and see if he will reach for it. If he does not, guide his hands with yours to reach the bottle.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 4

AGE 0-1

TITLE: Eats strained foods fed by parent

WHAT TO DO:

1. Use small amounts of strained foods during times when the child is hungry.
2. Feeding should be a cheerful and comfortable time for parent and child. Talk to child as you feed him.
3. Have foods, bib, warm washcloth handy so that feeding can continue uninterrupted.
4. Hold child in an upright position on your lap. With small spoon put small amount of food at least 2/3 of the way toward back of tongue.
5. Place bits of crushed ice in the strained foods. Place food-ice well back on tongue. This encourages child to retract his tongue.
6. Use tongue depressor or popsicle stick to feed instead of spoon. Touch tongue with depressor in 3-4 places forward of the place you deposit the food.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 5

AGE 0-1

TITLE: Holds bottle without help while drinking

WHAT TO DO:

1. Place the child's hands around the bottle while you also hold it.
2. Place the child's hands around bottle and hold it less and less until the child is holding the bottle himself.
3. Hold the bottle during part of feeding and allow the child to hold it during part of the feeding procedure.
4. Fill bottle partially full and then refill it so it won't be too heavy for the child to hold.
5. When child is hungry, let him hold it during first part of feeding. As he gets full and is not as motivated, you hold bottle for the last part. Gradually require child to hold the bottle for longer periods of time.
6. If bottle slips from child's grasp, cover part of it with a textured material such as masking tape or heavy twine so that child has more to grasp at. As child becomes more adept, remove aid.
7. Roll or fold towel and place on child's chest for additional support for bottle. Encourage child to keep hold of bottle, but initially allow him to use towel for partial support.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 6

AGE 0-1

TITLE: Directs bottle by guiding it toward mouth or by pushing it away

WHAT TO DO:

1. Put child's hands on bottle. Gently move bottle toward child's mouth. Let child hold bottle while feeding. Guide bottle out of child's mouth when feeding is finished with both of child's hands on bottle. Gradually reduce your aid as child becomes better at directing bottle himself.
2. Hold bottle where child can see and grasp it. Put his hands around it. Wait for him to direct it to his mouth. Do not take bottle from child's mouth when he is full. Let him take it out.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 7

AGE 0-1

TITLE: Eats mashed table foods fed by parent

WHAT TO DO:

1. Introduce the food at the beginning of a meal when the child is hungry.
2. Mash foods like macaroni, cheese, peas, bananas, potatoes. If the food is too stiff add a small amount of milk or strained fruit or gravy.
3. Expect him to like new food. Give it to him cheerfully as if you expect him to find it good.
4. Make foods as appealing and attractive as possible.
5. Give child small amount of liquid in between spoonfuls of mashed food to facilitate swallowing and to quench thirst.
6. Use a plastic or teflon spoon. They are not as hard or cold as metal.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 8

AGE 0-1

TITLE: Drinks from cup held by parent

WHAT TO DO:

1. Use a large bib and expect drooling and dripping of liquid in the beginning.
2. Let child see contents of cup before feeding.
3. Use a two handled mug. Tilt the cup into the mouth giving the child a small amount of milk. Encourage the child to hold the cup by placing his hands on the cup and guiding his hands and cup to his mouth.
4. To increase the child's desire to drink, feed him salty crackers before giving him liquid in the cup, and alternate sips with salty solid food.
5. Use a favorite liquid to increase child's desire to drink from cup, and if possible limit this favorite drink so it is only given in a cup.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 9

AGE 0-1

TITLE: Eats semi-solid foods fed by parent

WHAT TO DO:

1. Use foods such as bananas, bread, toast, crackers. Praise child for chewing and swallowing food put in mouth.
2. Gently move the jaws up and down after placing food in the mouth by putting your fingers on the top and bottom lip and moving your bottom fingers up and down keeping top fingers stable.
3. Use foods the child likes and do not introduce new foods until he is eating these semi-solid foods easily. Gradually add these semi-solid foods to the meals.
4. Put food in back and to the side of the child's mouth as this often initiates chewing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 10

AGE 0-1

TITLE: Feeds self with fingers

WHAT TO DO:

1. Put several bite-size pieces of favorite food in front of child. If food has an odor, hold to child's nose before placing in front of child to gain interest in the food. Use foods such as toast, vegetables, hamburger, weiner, cookies, and crackers.
2. Offer foods at beginning of meal when the child is hungry.
3. If the child does not pick up the food on his own, place a small bite of toast in his hand and help him by guiding his hand to his mouth. Reduce the help given as the child learns to accomplish the task on his own.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 11

AGE 0-1

TITLE: Holds and drinks from cup using two hands

WHAT TO DO:

1. Stand behind the child and help him guide the cup to his mouth. Guide his hands to help him replace the cup on the tray.
2. Use small amount of liquid in cup. (Milk, water or kool-aid, or a thick liquid such as milk shake, cream soup.)
3. Begin letting the child do more and more for himself as he gains in skill. Praise the child as he improves.
4. Use training cup or weighted cup to introduce activity. When child gains proficiency use a regular plastic cup.
5. Use the plastic fastener from a 6-pack of pop, fold it in half so you have three openings. Put small amount of liquid in cup that fits securely in center circle. Put the child's hands around the cup and encourage him to take a drink.
6. Use two cups. You drink from one and have the child imitate you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 12

AGE 0-1

TITLE: Takes spoon filled with food to mouth with help

WHAT TO DO:

1. Use a spoon with a large or built up handle (wrapped in cloth or foam) or a swivel spoon if available. Let child become familiar with spoon first.
2. Guide the child's hand from plate to mouth while standing behind the child. If child tends to use one hand more than the other, help the child use that hand.
3. Use foods that the child likes and that will stick to a spoon (mashed potatoes, pudding, whip and chill, ice cream).
4. Sit in front of the child. Put a spoon in the child's right or left hand, gently put your free hand on child's wrist and guide the spoon and hand from dish to mouth. If necessary, hold the child's other hand so he doesn't put it in the bowl of food.
5. Put honey on spoon and give child a taste. Put spoon down. Hand it to child and encourage child to eat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 13

AGE 0-1

TITLE: Holds out arms and legs while being dressed

WHAT TO DO:

1. Hold garment close to child's body with the sleeve near the arm. Encourage child to raise his arm toward the sleeve. Praise the child when he makes the effort. If the child does not do this on spoken instructions alone, then help by raising his arm for him, praising him as you do this.
2. Do the same when dressing the child in socks, shoes, pants.
3. To encourage child to place arms or feet in clothing, play a peek-a-boo game with him, (i.e., "Where's your hand? There it is!" as his hand disappears into clothing and then emerges).

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 14

AGE 1-2

TITLE: Eats table food with spoon independently

WHAT TO DO:

1. After putting the spoon into the child's mouth, have him close his lips to cover the spoon scoop and the food. As he pulls the spoon out of the mouth, make sure his top lip slides the food off. At first you may need to gently use your index and middle finger to close your child's lip as the spoon is removed.
2. Guide the child's hand, tipping the food into his mouth.
3. Give the child foods that stick to the spoon (soft cooked egg, ice cream, cooked cereal, mashed potatoes, squash, or applesauce).
4. Use a bowl for the food to make it easier for child to get food on spoon.
5. Place handle of spoon through a small ball to facilitate holding. Put modelling clay around handle or fill bicycle handle grip with plaster of paris, insert spoon handle and let dry.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 15

AGE 1-2

TITLE: Holds and drinks from cup with one hand

WHAT TO DO:

1. Use a one handled cup.
2. Help the child by guiding his hand and praise him as he brings the cup toward his mouth.
3. Place a small toy in his other hand so he uses one hand to hold the cup.
4. Help him to hold the cup in one hand by placing your hand around his hand. Gradually withdraw help.
5. Place small amount of liquid in cup to avoid big spills.
6. Initially use a relatively heavy cup so it is not tipped over easily. Try putting two plastic tumblers together. Put a small amount of sand in the bottom of the outside one to add weight.
7. Show child how to gently set down cup so it won't spill easily.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 16

AGE 1-2

TITLE: Puts hands in water and pats wet hands on face in imitation

WHAT TO DO:

1. Use a small stool so child can reach the sink.
2. Encourage child to put his hands in the sink when washing.
3. Show him how to pat face with wet hands by doing it yourself and helping child imitate you.
4. Place child's hands in sink, move them around in splashing motion until he begins to do this on his own.
5. Praise him as he does more for himself and gains in skill. For reinforcement, let child look in mirror as he pats his wet hands on his face.
6. Put a smudge or chalk mark on child's face. Let child use mirror to see if he can get it all off.
7. Begin teaching the skill in the bath tub. When child is bathing physically guide him and show him how to pat water on his face.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 17

AGE 1-2

TITLE: Sits on potty or infant toilet seat for 5 minutes

WHAT TO DO:

1. When changing the child talk about "going potty," "pee-pee," or whatever words you intend to use. Use the same word or words each time.
2. Let the child watch the family use the toilet and encourage the family to use the same word you are teaching the child.
3. Stay with the child and praise him for sitting on potty. Get him used to it by telling him a story or nursery rhyme while sitting on potty.
4. Choose two times when there is a likelihood that the child will urinate. Seat him on the potty. Stay with him. Praise if he does go in potty.
5. Make this time enjoyable and pleasant for the child to encourage him to stay on the seat. This is an initial step in toilet training. Do not require the child to sit for longer than 5 minutes at a time.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 18

AGE 1-2

TITLE: Puts hat on head and takes it off

WHAT TO DO:

1. Give the child a hat and guide his hands and place it on head.
2. Use a mirror to allow child to see himself do this. Let the child place a hat on your head and remove it.
3. Put a hat on your head as child watches. Remove it and give it to the child to try.
4. Put hats on and take hats off of dolls.
5. Provide a variety of adult hats for child to try such as a baseball hat, daddy's hat, a fireman's hat, etc.
6. Use hats much larger than child's head and play peek-a-boo.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 19

AGE 1-2

TITLE: Pulls off socks

WHAT TO DO:

1. Pull one sock almost off the foot and encourage the child to complete the task by placing his hands on the sock and praising him when he pulls it off.
2. Place the loose end in his hand, place your hand over his and pull off the sock. Reward and praise.
3. Ask child to pull a sock off your foot.
4. Pull socks off dolls.
5. Put a sticker or draw a little picture on child's toe(s) so that he will pull off sock to see it; or put a small piece of wrapped candy in toe of sock for child.
6. Begin by using socks larger than the child's foot and gradually switch to smaller socks as the child gains in skill.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 20

AGE 1-2

TITLE: Pushes arms through sleeves, legs through pants

WHAT TO DO:

1. Hold arm opening near hand. Encourage child to put hand in opening and push arm through. Give physical guidance if necessary, then gradually withdraw it. Praise child for pushing arm through without aid. Follow same procedure for pushing legs through pants.
2. Wait for child to initiate movement, rather than always pushing it through for him.
3. Play "peek-a-boo" with his arm. Say "Where is your hand?" When hand comes through, shake it and say, "Here's your hand!"
4. Initially use short pants and short sleeved or sleeveless shirts. As child gains in skill use long sleeved shirts and pants.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 21

AGE 1-2

TITLE: Takes off shoes when laces are untied and loosened

WHAT TO DO:

1. If possible, start with slightly larger shoes than the child normally wears such as an older brother's or sister's, and encourage him to remove the shoes while sitting.
2. Place shoes just over the child's toes and encourage him to remove the shoe. Repeat and place shoe further and further on the child's foot.
3. Encourage the child to take shoes off daddy and doll, etc. Repeat with child's own shoe using same process, and praise success.
4. Pretend you can't get shoe off and encourage child to try. Praise highly if he succeeds.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 22

AGE 1-2

TITLE: Takes off coat when unfastened

WHAT TO DO:

1. The coat should be correct size for child so he can easily remove it. Have an activity, snack, or story as reward for finishing task, "When you take your coat off you can _____."
2. Have child watch you take off your coat and imitate. Have the child place his hands on either side of the opened coat. Pull the shoulders back and coat will slide off arms.
3. Have child tug at sleeve, aid him in pulling sleeve off. He can then remove coat easily. Continue until he can remove coat without this help.
4. Encourage dressing and undressing of dolls.
5. Practice activity when it is functional as when child comes in from outdoors with coat on.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 23

AGE 1-2

TITLE: Takes off pants when unfastened

WHAT TO DO:

1. Have the child grasp the elastic top of pants and encourage child to pull them down. This can also be done by hooking thumb in top of pants and pulling down.
2. Show the child by having him watch older brother or sister remove pants.
3. Praise the child for his attempts and successes.
4. Unfasten pants and pull down. Have child pull them over feet. Next let child take them off from his knees, from hips and then all the way by himself.
5. Let him play dress-up and use larger clothing than his own.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 24

AGE 1-2

TITLE: Zips and unzips large zipper without working catch

WHAT TO DO:

1. Place a strong piece of string through the hole in the zipper, or use a small bead strung with string and thread it through the hole. Have the child grasp the bead or string to move the zipper up and down. As child becomes proficient, remove the bead and begin to decrease size of string having the child grasp the zipper pull.
2. Use a large zipper to start, then substitute it for the same size zipper that is on the child's clothing. Let him practice zipping and unzipping first with the clothing off and then with the clothing on.
3. Guide child's hand through the zipping motion. Gradually decrease aid.
4. Let child zip and unzip purse containing candy or small toy.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 25

AGE 1-2

TITLE: Uses words or gestures indicating need to go to bathroom

WHAT TO DO:

1. Use the same words each time you are speaking of toileting and use those same words when the child watches you go. When the child uses the words, immediately praise him and take him to the bathroom.
2. Use training pants instead of diapers during the day.
3. Praise success and ignore accidents. Watch for gestures (pulling self, fidgeting) which might mean he has to go. Praise the child, say the word associated with toileting and immediately take the child to the bathroom.
4. Have family members announce when they are going to the bathroom using same words as child is being taught.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 26

AGE 2-3

TITLE: Feeds self using spoon and cup with some spilling

WHAT TO DO:

1. Place small portions on the plate and a small amount of liquid in cup to make the eating task less gigantic.
2. Have the child eat with the rest of the family so he can watch and imitate others. Encourage the child while he feeds himself and praise his success. Maintain a happy, relaxed atmosphere.
3. If the child can feed himself easier from a bowl, let him use it and change to using a plate later.
4. Parent may need to finish feeding him if he tires.
5. Refrain from scolding child for spilling or "making a mess."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 27

AGE 2-3

TITLE: Takes towel from parent and wipes hands and face

WHAT TO DO:

1. Show the child how to do the task guiding his hands and giving instructions. Have child imitate you as you dry your face and hands.
2. Praise the child for drying himself well.
3. Encourage water play by washing and drying the dolls.
4. Have child use hand towel instead of bath towel so he can more easily manage it.
5. Give the child a towel that is his special one. Decorate it or put his name on it.
6. Reward the child for drying well by allowing him to put lotion on his hands which will allow him to practice a similar hand motion.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 28

AGE 2-3

TITLE: Sucks liquid from glass or cup using straw

WHAT TO DO:

1. Place a large plastic straw in liquid and hold the tip of the straw with your finger. The liquid will stay in the straw. With the straw in horizontal (—) position, place it in child's mouth. You will feel the pressure on your finger when the child sucks and you can release liquid with each sucking movement. Gradually lower the straw to the normal vertical (|) position.
2. Cut the straw in half and place it into a cup and encourage the child to suck his favorite liquid. To increase thirst, feed the child a few salty crackers prior to giving him the straw. Praise success.
3. Start with a very short straw and gradually increase the length of the straw.
4. Use oversize straw you can buy in 5 & 10 with colored sugar in it. Remove sugar, cut straw into very short lengths at first. Gradually increase length of straw.
5. Take a small covered Tupperware cup and cut a small hole in the cover. Push a small piece of plastic tubing through. Squeezing the sides of the cup will start the liquid and make sucking initially easier. Have either the child or parent squeeze the cup.

PortageGuide

242 ©1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 29

AGE 2-3

TITLE: Scoops with fork

WHAT TO DO:

1. Use foods that can be easily picked up with a fork (larger pieces of semi-soft vegetables, meat, chunks of fruit) and are appealing to the child.
2. Encourage the use of a fork for eating from a plate. Place a spoon on the table only with a bowl, perhaps to finish meal when he tires.
3. Praise child for scooping with fork.
4. Scoop navy beans from one bowl to another as a game.
5. Put your hand over child's hand and help him scoop. Gradually decrease aid until child is scooping independently. Praise success.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 30

AGE 2-3

TITLE: Chews and swallows only edible substances

WHAT TO DO:

1. Put two real objects before child, one that is food and the other a non-edible item. Ask child which item we eat. Praise child for correct response. When child has mastered this task, move to pictures of edible and non-edible substances and repeat procedures.
2. Praise child for not putting toys in mouth.
3. If child does put inedible items in his mouth tell him to take it out and explain why he shouldn't put the item in his mouth.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 31

AGE 2-3

TITLE: Dries hands without help when given towel

WHAT TO DO:

1. Practice drying hands, instructing and showing him how you dry your hands. Have child imitate you. Make this a daily responsibility of child. Praise child for drying his hands well.
2. Dry your hands at the same time as your child. Encourage child to dry all the water off hands.
3. Have a special towel for the child. Put his name on it or make animal face on it.
4. Put up low towel bar so child can reach towel and hang it up himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 32

AGE 2-3

TITLE: Asks to go to bathroom, even if too late to avoid accidents

WHAT TO DO:

1. Watch the time carefully and ask the child if he needs to use the bathroom.
2. Avoid restrictive or hard to manage clothes. Keep him in training pants rather than diapers.
3. Remind him periodically and praise him generously when he asks to use the bathroom.
4. Ignore accidents by not changing the child immediately and by encouraging the child to do much of the job of changing clothing himself.
5. Have family members model asking to use bathroom.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 33

AGE 2-3

TITLE: Controls drooling

WHAT TO DO:

1. Simple reminders to the child to close his mouth and swallow will help make the child aware of the need to swallow.
2. Have the child imitate a "sucking in" sound that you make, then remind the child to swallow.
3. Using a straw to drink liquids and then thickened drinks (milk shakes) will help the child develop practice and exercise in sucking in and swallowing.
4. Blowing cotton or ping pong balls across a table or blowing soap bubbles and party favors will provide exercise for the mouth, lip and tongue muscles.
5. Chewing gum or dried fruit will also control drooling while chewing is occurring.
6. Place small amount of dry jello mix between lower lip and teeth. As saliva collects the child will taste the jello and be encouraged to swallow.
7. Use kool-aid at room temperature in a squirt bottle. Place a small amount between lower lip and teeth. Tell the child to swallow. The child will associate the liquid in the front of his mouth with swallowing.
8. Placing honey or peanut butter on lips and encouraging child to lick it off will provide exercise for tongue and lip muscles.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 34

AGE 2-3

TITLE: Urinates or defecates in potty three times per week when placed on potty

WHAT TO DO:

1. If the child does not remain dry for at least two hours in between wetting, he is not yet ready for training.
2. Allow the child to watch you and the rest of the family use the toilet. Let him listen to and look at the result.
3. Watch the time carefully and when the child may be ready to wet, place the child on the potty. Do not make the child sit for longer than 5 minutes. Stay with the child while he's sitting.
4. Use the same words each time you speak of toileting—such as "potty," "pee-pee," "poop."
5. If the child becomes frustrated, stop for a few days and then try again.
6. Encourage and praise if child is successful in his toileting attempts and let him flush as a reward.
7. DO NOT scold or punish.
8. Give the child a drink of orange juice 10 minutes before he is placed on potty.
9. Running water in the sink or placing the child's hand in warm water may help to increase the likelihood of urination.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 35

AGE 2-3

TITLE: Puts on shoes

WHAT TO DO:

1. Begin with shoes at least one size too large. Show the child how to place them on his feet, slide toes into shoes and pull shoe over heel. Reduce the size of the shoe to correct size. Repeat. Praise the child: "Good _____, you're learning to put on your shoes by yourself."
2. Begin with shoes having stiff heels and uppers, later try tennis shoes or slipper-type shoes.
3. Play with dolls, putting shoes on and taking them off.
4. Initially you put the child's shoe on most of the way and let him fit his heel in. When he can do this, put only half of his foot in. Let the child do more of the work himself.
5. Show the child how to loosen the laces if he has tie shoes.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 36

AGE 2-3

TITLE: Brushes teeth in imitation

WHAT TO DO:

1. Keep child's toothbrush and toothpaste in a special place.
2. Brush your teeth at the same time as child so he can watch you and imitate your motions. Praise child for being successful.
3. Give child physical guidance during brushing. Gradually reduce aid as child's skills become more proficient.
4. Let child look at self in mirror while brushing.
5. At first, put your hand over his and help him make the up and down motion. Continue to give at least verbal directions until the child can adequately brush in imitation.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 37

AGE 2-3

TITLE: Takes off simple clothing that has been unfastened

WHAT TO DO:

1. Make it a nightly responsibility of the child to remove dress or pants. Continue to encourage and let the child practice. Compliment child on being a big boy (or girl).
2. Give child a sticker to put on chart each time he takes off clothing without help.
3. Practice undressing dolls.
4. Don't expect the child to undress himself completely at first. Start with one or two items. When he masters these add another item.
5. Regardless of what clothing item you choose to begin teaching give the child physical aid with verbal directions. Gradually withdraw the physical and verbal help as the child gains in skill.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 38

AGE 2-3

TITLE: Uses bathroom for bowel movements, one daytime accident per week

WHAT TO DO:

1. The child should have some regularity of bowel movements before he is expected to use the bathroom regularly. Before initiating training, chart the time of the child's bowel movements for one week. Use this as a guide to the times to place him on the toilet.
2. Allow and encourage the child to watch other family members. Exaggerate your gestures somewhat and let him see the results before flushing.
3. When he is regular, place him on the potty about the same time each day. Watch for gestures that will alert you that he is ready to go. Encourage and praise the child if he is successful in his toileting attempt. Let child do his own charting.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 39

AGE 2-3

TITLE: Gets drink from faucet without help, when stool or steps are provided

WHAT TO DO:

1. Have a small stool or steps available to reach sink. Tape or mark cold water tap so he knows which one to turn on. Use plastic glass at first.
2. Demonstrate reaching for a glass, turning tap on and off. Talk about what you are doing as you do it.
3. When the child asks for a drink go with him to the bathroom and instruct him and give him the amount of help he needs to get his own drink. When he has demonstrated that he can do so, don't go with him, but remind him of the proper procedure to follow.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 40

AGE 2-3

TITLE: Washes hands and face using soap when adult regulates water

WHAT TO DO:

1. Wash your hands and face and encourage the child to imitate your movements.
2. Give verbal directions as child washes hands and face until he no longer needs verbal help. Praise child for washing hands and face without verbal or physical help.
3. Let child look in mirror. Put a colored chalk mark on face and let him see if he can wash it off.
4. Put stopper in sink. Fill sink with water for the child. Let him wash his hands and face independently and drain the water. Put chart in bathroom where he can record that he has done so. Put pictures on wall of the steps he is to follow so he won't require as much supervision.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 41

AGE 2-3

TITLE: Asks to go to bathroom during day in time to avoid accidents

WHAT TO DO:

1. Dress the child in elastic waist pants for easy removal. Keep child in training pants.
2. Gradually stop placing child on toilet regularly, allowing him to begin to tell you when he needs to use the bathroom. If a toilet is being used, be sure to provide him with stool or steps so he can get on by himself.
3. If child is playing outdoors, watch carefully for signs of need and ask him at regular times if he has to use the bathroom.
4. Use reminders, praise and rewards for telling you that he has to go; i.e., keep wall chart and mark a happy face when he tells you he has to go and then does.
5. When you take child to an unfamiliar place make sure to tell him where the bathroom is or to let him know that one is available so accidents can be avoided.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 42

AGE 2-3

TITLE: Places coat on hook placed at child's height

WHAT TO DO:

1. Sew a metal chain in a semi-circle onto the inside of the collar of his coat. Have the child take hold of this and hang it over a hook the child can reach.
2. Practice hanging pot holders with loops over the hook. Begin with a large loop sewn inside child's coat and gradually reduce size to normal.
3. Practice activity when it is functional. When child comes in from outdoors with coat on, have him hang it up.
4. Put name or animal sticker by hook so child knows that it is his special place to hang his coat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 43

AGE 2-3

TITLE: Stays dry during naps

WHAT TO DO:

1. Put child on potty just before nap time.
2. Cut down on liquid intake before nap time.
3. Praise child for staying dry. Do not punish or scold if child wets bed. Have him help change sheets if wet. Use plastic mattress cover.
4. Go to child as soon as he wakes. If he is dry, take him to toilet immediately.
5. If you hear the child awakening, go in and have him go to the bathroom immediately. Many children wet as they are waking up.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 44

AGE 2-3

TITLE: Avoids hazards such as sharp furniture corners, open stairs

WHAT TO DO:

1. Take him to the stairs or to protruding furniture. Explain the danger. Show him how to avoid.
2. Tape some signal to area (red paper) to remind him of danger when he is close to the area.
3. Should the child accidently hurt himself by not being alert to a hazard, don't punish him further but take advantage of the opportunity by talking to him about avoiding the hazard in the future.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 45

AGE 2-3

TITLE: Uses napkins when reminded

WHAT TO DO:

1. Encourage the use of napkins using printed and colored napkins.
2. Have him imitate other family members and praise him when he does.
3. Remind him to use the napkin and if necessary help him use it gradually, letting the child do more for himself.
4. Ask child to put napkins on the table before each meal.
5. Play "tea" with dolls and stress using napkins.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 46

AGE 2-3

TITLE: Stabs food with fork and brings to mouth

WHAT TO DO:

1. Use appealing food that is easy to pierce with fork but will not fall apart (marshmallow, banana, cake, hot dog). Allow the child to use spoon for peas, etc.
2. Demonstrate how to stab fork in food and eat. Praise child for correct imitation.
3. Initially guide the child's hand and give him verbal cues. As he gains proficiency withdraw the physical and verbal cues. Praise and encourage his successes.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 47

AGE 2-3

TITLE: Pours from small pitcher (6-8 oz.) into glass without help

WHAT TO DO:

1. Show the child how to place the glass and tip the pitcher to pour. Let him practice at the sink with water.
2. Let him pour his own glass from a small pitcher that is only partly full. Play "tea party" using toy dishes.
3. Show him how to pour from one small object to another.
4. Encourage water play, using a pitcher and a cup.
5. Use colored water to motivate child. Use rice as substance to pour from pitcher.
6. Use plastic pitcher and glass to avoid breakage.
7. Let child practice pouring water into various sizes of containers during bath play.
8. Allow child to help you water plants.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 48

AGE 2-3

TITLE: Unfastens snap on clothing

WHAT TO DO:

1. Attach snaps to pieces of cloth and have child unfasten.
2. Use discarded articles of clothing for unfastening practice or use doll clothes.
3. Start the child with help in pulling the snap apart. Gradually decrease aid. You hold and have child pull. Then have him hold one side and pull other.
4. When child is able to unsnap, have him practice activity on an article of clothing he is wearing.
5. Make the skill functional for the child, when he can unsnap clothing have him assume the responsibility of doing this when undressing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 49

AGE 2-3

TITLE: Washes own arms and legs while being bathed

WHAT TO DO:

1. Use two washcloths, one for mother and one for the child. Put soap on the washcloth and encourage him to wash his arms and legs. Praise child for washing himself. Have child imitate your washing movements with his cloth.
2. Let him play in the tub with toys, bubble bath, etc. to make the bathing situation pleasurable.
3. With chalk, draw happy faces on doll or on child and let him scrub them off.
4. When you put the child in the tub allow him time to wash his own arms and legs without your direct supervision. When you finish bathing him praise him for doing this himself. Make him aware that this is his responsibility.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 50

AGE 2-3

TITLE: Puts on socks

WHAT TO DO:

1. Put sock on most of the way. With your hands over his, pull sock up. Reinforce. Gradually decrease distance of putting sock on. Also decrease physical aid until child can grasp and pull by himself.
2. Start with large socks that are easy to pull on and work down to child's normal sock size.
3. Be sure to show the child where the heel part of the sock should be.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 51

AGE 2-3

TITLE: Puts on coat, sweater, shirt

WHAT TO DO:

1. Begin with a short sleeved shirt. Use a garment one or 2 sizes too big.
2. Have child put one arm into coat, reach behind with other arm and place arm into second arm hole. Hold coat for him initially. Gradually decrease aid.
3. Place coat on low table with collar towards child and the opening facing up. Have him place his arms in the sleeves and flip coat over his head.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 52

AGE 2-3

TITLE: Finds front of clothing

WHAT TO DO:

1. Sew tags in back of clothing to help child distinguish between front and back. (Do same for doll clothing.)
2. Praise child for putting clothes on correctly.
3. Show child front and back of his own clothing. Describe and point out the pertinent differences between front and back (pockets, zippers, buttons, etc.).

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 53

AGE 3-4

TITLE: Feeds self entire meal

WHAT TO DO:

1. Have child eat his meals with the family. Set a place for him with a fork, spoon, plate and glass.
2. Encourage child to eat by himself. Give him more attention for eating by himself than for not doing so. If he doesn't eat by himself, verbally instruct him to do so and physically guide him.
3. Put chart by table. Put smiley face or animal sticker on chart for each meal that he eats all by himself.
4. Give child small helpings of each food.
5. Put a treat (sticker or picture) under the child's plate that he can have if entire meal is eaten.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 54

AGE 3-4

TITLE: Dresses self with help on pullover shirts and all fasteners

WHAT TO DO:

1. Put shirt over head, continue holding it while he puts in his arms and pulls the shirt down.
2. Place his coat on floor, neckline facing the child. He bends, places arms in holes and flips coat over head. Praise the child as he is able to do more without help. Encourage child to dress without help. Praise success. Describe how fasteners work as they are fastened. Encourage the child to try fasteners.
3. Put small treats for child in things that can be unfastened (purses, snap pockets, etc.).
4. Even if it takes more time for the child to dress himself, allow him to do it. Let him know that you expect this of him. Plan your schedule to allow for the extra time this may take in the morning so you don't have to do it for him because of lack of time.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 55

AGE 3-4

TITLE: Wipes nose when reminded

WHAT TO DO:

1. Place the tissues where child can easily reach them. Tell the child when to get a tissue. Praise child for wiping his own nose and for throwing away the tissue in a waste paper basket.
2. Show child how to wipe nose. Have him imitate you. Praise child for wiping his nose when you remind him.
3. Have a special handkerchief for the child that is his to use.
4. Let child carry small packet of tissues in a pocket, particularly if he has a cold.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 56

AGE 3-4

TITLE: Wakes up dry two mornings out of seven

WHAT TO DO:

1. Ask child if he has gone to the bathroom just before going to bed. If not, take him or remind him to go on his own.
2. Do not place diapers on child at night; use plastic to protect the mattress.
3. Limit the amount the child drinks after supper meal.
4. Wake the child and take him to the toilet before you go to bed.
5. Praise the child or reward with special activity for staying dry all night. Happy face stickers or other special stickers can be placed on a chart or on the bathroom door for each successful night. If the child has an accident, don't criticize him but involve him in helping in changing the sheets.
6. If the child has difficulty staying dry over night, try checking him every two hours one night to find out what time he is wetting. Set an alarm so you can wake him to go to the bathroom before his usual wetting time.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 57

AGE 3-4

TITLE: Males urinate in toilet standing up

WHAT TO DO:

1. Have other males model for the child.
2. Instruct child to stand in front of toilet, hold penis and urinate in toilet. Praise child, telling him he's a big boy when he stands to urinate. Don't expect perfect aim initially. A stool may be necessary.
3. Make "boats" out of sheets of toilet paper and encourage child to aim at these and "sink" them, or float a ping-pong ball in toilet and ask child to try to "hit" it.
4. Put chart in bathroom. Let child put smiley face or sticker on it when he urinates standing up.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 58

AGE 3-4

TITLE: Initiates and completes dressing and undressing except fasteners 75% of time

WHAT TO DO:

1. Encourage child to take initiative in dressing. Praise him for his initiative in taking care of dressing needs.
2. Allow the child to dress himself even though he may take a longer time. Praise him for his accomplishments.
3. Continue to encourage dressing of dolls. Talk to the child about differences of clothing, what to wear to bed, in the house, for dress up, in the rain, etc.
4. Allow child to begin selecting clothes to wear by giving him choices: "Would you like to wear your red or blue shirt today, Johnnie?"
5. Begin by telling child it is either time to dress or undress. Go with him and give him verbal instruction. Gradually stop going with him. Just tell him it's time to dress. Put sticker on chart when child does so independently.
6. At night help child select clothing for next day. Put it out where child can easily reach it. Do the same with pajamas. At the appropriate time, tell the child that his clothing is out and he should put it on. Gradually reduce aid by getting out only the clothing the child cannot reach and let him get out his own underwear, shoes, and socks.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 59

AGE 3-4

TITLE: Snaps or hooks clothing

WHAT TO DO:

1. Sew snaps and hooks on pieces of cloth. Help child by guiding hands to snap or hook. Gradually decrease aid.
2. Have child watch you snap or hook as you describe what you are doing. Ask him to do the same thing as you give verbal instructions.
3. Fasten snaps or hooks on back of happy face or animals. Practice snapping or hooking on to a background.
4. Begin by holding the bottom part of the snap and having the child push the top part onto it. Gradually let the child hold the bottom part of the snap as he pushes the top part on.
5. Hold the loop part of the hook and let child hook the other side into it. As child gains skill have him hold the eye himself as he puts hook into it.
6. Begin using very large snaps or hooks and gradually reduce the size.
7. Practice on clothing on a table or on someone else. When child is proficient here, let him practice on clothing he is wearing. Make "belts" out of material scraps with snaps or hooks on them. Let child put them on and snap or hook them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 60

AGE 3-4

TITLE: Blows nose when reminded

WHAT TO DO:

1. Instruct child how to blow his nose. Demonstrate for him as you describe what to do.
2. Help child at first by guiding hands and instructing when to blow.
3. When child needs to blow nose, tell him to blow or wipe his nose. Praise when he does.
4. Have the child wear clothing with a pocket. Give him a kleenex or handkerchief to carry in his pocket. Praise him when he uses it himself or remind him when necessary.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 61

AGE 3-4

TITLE: Avoids common dangers (i.e., broken glass)

WHAT TO DO:

1. Explain why certain objects and areas in house are dangerous. (Remind child why he shouldn't touch hot stove.)
2. Use pictures of common dangers mixed with pictures of harmless things. Ask child which picture is dangerous and which one is ok.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 62

AGE 3-4

TITLE: Puts coat on hanger and replaces hanger on low bar with instructions

WHAT TO DO:

1. Have hanger within easy reach of child.
2. Remind the child to hang up his coat and encourage him with spoken instructions.
3. Praise him for hanging up his coat. If he should forget and throw his coat on the floor or bed, have him put his coat back on and walk outside, and immediately re-enter the house to hang up his coat.
4. Lay coat on floor and show child how hanger fits in the arms and shoulders. Pick up and hang on low bar.
5. If possible use plastic or wooden child-sized hanger so it fits coat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 63

AGE 3-4

TITLE: Brushes teeth when given verbal instructions

WHAT TO DO:

1. Use a small toothbrush and let the child hold it under the water. He can brush without the paste. Then add a small amount of paste.
2. Have the child brush at the same time the parent does. Encourage him to imitate your actions. Let him watch himself and parent in the mirror that is placed at a height where he can see himself.
3. Be consistent in this activity and encourage and help the child brush his teeth twice daily at approximately the same times each day.
4. Keep toothbrush and child's own toothpaste in a special place where he can find it each day.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 64

AGE 3-4

TITLE: Puts on mittens

WHAT TO DO:

1. Show child how the whole hand fits in the mitten with a special place for the thumb.
2. Use a comfortable size of mitten for child. Avoid using small or excessively large mittens.
3. Use mittens made to look like animal heads (buttons for eyes, red between thumb and hand for mouth) to motivate child.
4. Help child put on mitten at first. Reduce aid as child becomes more proficient.
5. Have child practice putting on mittens with his bare hand and become proficient before teaching him to put on the second mitten with hand that already has mitten on.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 65

AGE 3-4

TITLE: Unbuttons large buttons on button board or jacket placed on table

WHAT TO DO:

1. Take a piece of cloth, cut it in half, and make a button hole 3/4" wide on one side. On other side sew 1/2" button. Show the child by guiding his hands in buttoning. Push the button partially through the hole and have the child finish the task. Give child less aid each time until he is unbuttoning independently.
2. Place the coat or piece of clothing with buttons on a table or the floor so that he can more easily manipulate the buttons and the material.
3. Encourage him to unbutton your dress or shirt and let him unbutton his own clothing. Praise the child as he improves in skill.
4. Use a piece of cloth with three large buttonholes to wrap around a picture or puzzle. Have child unbutton cloth to get his picture or puzzle. If material is stretchy, it will fit over several sizes of objects.
5. Cut out a large button hole in the center of several pieces of felt. Attach a large button to a piece of yarn and attach yarn to center of plastic coffee can lid. You put the pieces on and let the child unbutton them to take them off.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 66

AGE 3-4

TITLE: Buttons large buttons on button board or jacket placed on table

WHAT TO DO:

1. The button should measure about 1/2" and the hole should be 3/4". Work with the material on table or floor for easier handling.
2. Guide the child in holding the shirt with thumb and first finger placing the tip of his thumb in button hole. Guide the child in holding button with his thumb and index finger of other hand, putting edge of button against tip of thumb through hole. Child can push so that the button is touching index finger and is over the hole. When the button is almost through the hole, help child take hold of button with his hand and let child pull the button through the hole. Praise the child as he's working.
3. Start backward with the button almost through the hole and let him finish the task. Gradually let him do more for himself, by leaving more of the button out of the hole. Continue praising as the child gains in skill.
4. Use pieces of felt with button hole and large button on string attached to plastic coffee can lid.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 67

AGE 3-4

TITLE: Puts on boots

WHAT TO DO:

1. Demonstrate how to pull on boots. Help child as he tries to pull on boots. Praise his attempts. Help him pull if he has difficulty. Gradually reduce aid as he becomes more proficient.
2. Practice with boots that are a little too big. When he is proficient at this have him use correct sized boots.
3. If child has suede or cloth shoe that rubs against lining of boot and makes it difficult to put boot on, put plastic bag over shoe so it slides easily into the boot.
4. Using the child's boot, have him place his foot with just his sock on into the boot.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 68

AGE 4-5

TITLE: Cleans up spills, getting own cloth

WHAT TO DO:

1. Have a rag or sponge for cleaning up spills in a special place.
2. Encourage all family members to model cleaning up their spills.
3. Do not punish for accidental spills.
4. Praise child for cleaning up spills acceptably.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 69

AGE 4-5

TITLE: Avoids poisons and all harmful substances

WHAT TO DO:

1. Label poisonous substances and instruct child not to touch them. Use the "Mr. Yuk" stickers.
2. Put assorted bottles in front of child, several with Mr. Yuk stickers and several with regular labels. Have the child sort the bottles so that he can recognize and find the sticker even if it isn't facing him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 70

AGE 4-5

TITLE: Unbuttons own clothing

WHAT TO DO:

1. Use front buttoning clothes. Praise child for successfully unbuttoning.
2. Have child put on clothing with large buttons and practice unbuttoning these items. Gradually reduce size of buttons. Give verbal and physical aid as is necessary.
3. Initially unbutton all but one button and have child do that one. Gradually increase the number of buttons to be unfastened at each try.
4. Partially unbutton each button and let the child finish the task. Give verbal directions as he does so. Gradually do less and less of the unbuttoning until the child can unbutton independently.
5. When the child can unbutton his own clothing make this his responsibility in undressing. Remember to praise his independence in this.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 71

AGE 4-5

TITLE: Buttons own clothing

WHAT TO DO:

1. Have child put on shirt or sweater with large buttons and practice buttoning these. Gradually reduce size of button. Help child with verbal and physical aid as is necessary.
2. If his coat has buttons, encourage him to button so he can go outside. If necessary, pull button partially through for him.
3. Take turns buttoning with the child. You do one of his buttons, then he does one.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 72

AGE 4-5

TITLE: Clears place at table

WHAT TO DO:

1. Show child where to place his dishes and trash. Be sure the other family members do this too so the child can imitate them.
2. Let these be daily tasks for the entire family and praise the child for helping.
3. Use unbreakable dishes.
4. Initially help the child or give him verbal reminders to clear his place. Later reinforce him only when he initiates and completes activity independently.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 73

AGE 4-5

TITLE: Puts zipper foot in catch

WHAT TO DO:

1. Show child how foot fits in catch.
2. Hold the catch for him as he puts in foot and zips.
3. Be certain that catch is working easily.
4. Try activity with article of clothing on table then progress to clothing being worn by child.
5. Praise child for inserting foot in catch and zipping without aid.
6. Use large zipper and gradually reduce size. Start teaching with zipper on table before having the child work the zipper on items he is wearing.
7. Have a large separating zipper sewn on strips of double thickness of "pellon". Child can practice with 2 flat pieces.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 74

AGE 4-5

TITLE: Washes hands and face

WHAT TO DO:

1. The child may need to be reminded when to wash his hands and face.
2. Praise the child each time he completes this task successfully.
3. Let child have a special bar of soap, towel and washcloth in place he can reach.
4. Provide steps or stool for child to use if needed to see in mirror or reach faucet.
5. Initially show child how to use washcloth to wash face and hands. Give physical aid if necessary. Gradually withdraw aid until child needs only verbal cues and then can wash face and hands unassisted.
6. Put up a chart in the bathroom and let child put a smiley, clean face up when he successfully completes the task himself. Have child drain sink and hang up towel as part of task before rewarding him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 75

AGE 4-5

TITLE: Uses correct utensils for food

WHAT TO DO:

1. Be a good model for child at table by using correct utensils. Talk about what utensil you're using and why.
2. Review before each meal what utensil should be used for each food. Have the child tell you, if he can.
3. Praise the child at end of meal for using the proper utensils.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 76

AGE 4-5

TITLE: Wakes from sleep during night to use toilet or stays dry all night

WHAT TO DO:

1. Limit liquid intake before bedtime.
2. Use night light in bathroom and bedroom if needed by child.
3. Use sticker charts and praise to reward child for staying dry.
4. If bed is wet in morning, have child help change sheets. Do not punish or scold. Use plastic mattress cover.
5. Initially wake child at a particular time during night to use bathroom. Gradually have him assume responsibility for getting up.
6. If the bathroom and the child's bedroom are on different floors, place the potty chair in the child's bedroom.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 77

AGE 4-5

TITLE: Wipes and blows nose 75% of the time when needed without reminders

WHAT TO DO:

1. Keep tissues within easy reach in bathrooms and bedrooms. Encourage and praise use of tissues.
2. If child has a bad cold, give him a small packet of tissues to carry around.
3. Give child a handkerchief that is his to carry in his pocket.
4. Praise child each time he blows or wipes nose without reminding.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 78

AGE 4-5

TITLE: Bathes self except for back, neck, and ears

WHAT TO DO:

1. Use a non-slip mat in the tub.
2. Use verbal instructions to remind him to wash all parts of his body.
3. Child may use small toy boat or other floating toy if he helps wash himself.
4. Use animal-shaped sponge for washing.
5. Give child a choice between 2 different colored towels if he washes acceptably.
6. When you put the child in the bath tub tell him how long he has to bathe. Set a timer if necessary. Tell him that you expect him to be clean when the timer goes off. Check and praise him if he has washed himself acceptably in the time allowed.
7. Have him take his bath 10 to 15 minutes prior to his favorite T.V. show so he will be motivated to complete the bath and be clean in time to see the show.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 79

AGE 4-5

TITLE: Uses knife for spreading soft toppings on toast

WHAT TO DO:

1. Keep butter or margarine soft. Use toast, as it will not tear as easily.
2. Use dull knife with large handle that is easy to hold.
3. Show child how to spread. Encourage imitation.
4. Use peanut butter or jam as a reward.
5. Physically guide child's hand and gradually reduce amount of aid.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 80

AGE 4-5

TITLE: Buckles and unbuckles belt on dress or pants and shoes

WHAT TO DO:

1. Physically help child buckle and unbuckle. Gradually reduce aid.
2. Practice with belt on table. When child is proficient at this, have him practice while wearing belt.
3. Use belt with large buckle at first. When child is proficient with large buckle, reduce the size to that appropriate for a child's belt.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 81

AGE 4-5

TITLE: Dresses self completely, including all front fastenings except ties

WHAT TO DO:

1. Lay out the clothing in the order for him to put it on and give the child help in choosing the appropriate clothing for the weather.
2. Encourage him to dress himself, praise and compliment him. Make dressing his daily task and allow enough time for him to do it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 82

AGE 4-5

TITLE: Serves self at table, parent holds serving dish

WHAT TO DO:

1. Use plastic dishes and large serving spoon.
2. Guide the child's hand through the first few trials.
3. Hold serving bowl close to the child's plate to avoid spilling.
4. Praise successful results.
5. Either hold bowl in front of plate or to the right if child is left-handed, to left if right-handed.
6. Give the child verbal instruction to assure that the child takes an appropriate sized serving.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 83

AGE 4-5

TITLE: Helps set table by correctly placing plates, napkins, and utensils with verbal cues

WHAT TO DO:

1. Place silver in drawer separating knives, forks, spoons.
2. Help him count correct number needed by counting with him.
3. Keep dishes in low cupboard so child can help or set the dishes on the counter so he can reach them.
4. Set the table with the child the first few times, then gradually withdraw your help.
5. Praise the child for helping. Tell the family how the child helped set the table.
6. You set one place at the table to serve as a model for the child. Let him set the remaining places.
7. Draw an entire place setting on a paper towel and start by having child place the correct utensils, etc. directly on top.
8. You set up the places eliminating the plate perhaps, or a utensil. See if the child can provide the missing object. Or put everything but spoons out and have the child complete; then everything but spoons and forks, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 84

AGE 4-5

TITLE: Brushes teeth

WHAT TO DO:

1. Help the child to make this a habit by taking him with you at the same times each day when you brush your teeth. Have him brush his teeth at the same time each day.
2. Set up a chart and everytime he brushes his teeth he gets a star or a happy face as a reward.
3. Use child-size toothbrush. When child needs a new brush, reward him for good brushing by letting him select it in the store.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 85

AGE 4-5

TITLE: Goes to bathroom in time, undresses, wipes self, flushes toilet, and dresses unaided

WHAT TO DO:

1. Show the child how to wipe himself and flush the toilet. Encourage the child to do this on his own. Gradually withdraw all help and instructions and allow the child to do these tasks on his own.
2. Praise the child for being a big boy or girl as he learns and remembers to wipe himself and flush the toilet.
3. Give child a happy face or sticker to put on chart each time he remembers and carries through with activity.
4. Put a series of pictures on the wall in the bathroom of the things he is to do (wipe, flush, turn out light) to help him remember if necessary.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 86

AGE 4-5

TITLE: Combs or brushes long hair

WHAT TO DO:

1. Let him watch you comb and brush your hair. Guide his hand and give instructions as he looks into mirror and watches himself.
2. Give child his own comb and brush.
3. Praise him for looking so nice.
4. Help unsnarl tangles before child begins to comb hair.
5. Practice combing dolls' hair with doll comb.
6. If child combs hair well, allow to choose a bright bow or barrette to wear.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 87

AGE 4-5

TITLE: Hangs up clothes on hanger

WHAT TO DO:

1. Make hanging up clothing a part of child's daily routine.
2. Praise the child when he hangs up clothes without reminders.
3. Adjust closet bar so it is reachable by child.
4. Provide small hangers so that the child's clothing stays on the hanger.
5. Show the child how to put the items on the hanger and give him verbal and physical assistance as long as is necessary.
6. Use padded or foam covered hangers to make it easier to keep garment on hanger.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 88

AGE 4-5

TITLE: Goes about neighborhood without constant supervision

WHAT TO DO:

1. Take the child over to a neignbor's home—telling and showing the child where his boundaries are to be.
2. Let child take a note to a neighbor or if the home is in the country have the child take a note to Dad in the garage or barn.
3. Allow the child to visit a friend for a given length of time but he should tell you where he will be.
4. Praise him for staying within defined limits and for telling you where he is going and for coming home on time.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 89

AGE 4-5

TITLE: Laces shoes

WHAT TO DO:

1. Use lacing board with four eyes. Ask child to imitate lacing motions. As child gains skill, progress to lacing board with more eyes. Then have child lace his own shoes.
2. Practice on adult shoe or large wooden lacing shoe.
3. Tie a white lace and a black lace together and use as one lace in large shoe. This will help child remember which side to release and pick up as he laces. If child needs help, give verbal instructions, using color as a cue.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 90

AGE 4-5

TITLE: Ties shoes

WHAT TO DO:

1. Show the child how to tie a knot by letting him watch you as you do it slowly. Make one loop for the child and have the other one partially through the knot. He holds the completed loop with thumb and index finger with the other hand and pulls. You make first loop. Help him hold it if necessary. Show him how to push the other one through the loose loop and pull tight. You cross strings and pull tight, he makes both loops, tucks one over and under the other and pulls.
2. Praise and reward the child as he goes through these activities and let him tie your shoes or Dad's shoes as an additional reward.
3. Use flat, easy-to-grasp laces. (Round laces are slippery and more difficult to tie.)
4. Have child imitate following: 1) Cross ties. 2) Make first knot. 3) Make a loop with one tie and call it a tree. 4) Call the other tie a bunny and tell child it is hopping around the tree as you wrap second tie around first loop. 5) Make a loop with the second tie and push it under the bunny trail. This is the bunny's ear. 6) Tell child to pull the tree and the bunny's ear. 7) Shoes are now tied.
5. Use large colored yarn (for tying girls' hair). Wrap around sitting child's leg above knee. Practice tying knot. Make loop and hold with thumb and forefinger. Bring yarn around thumb and forefinger. Push yarn and thumb through loop with forefinger of other hand. Release and pull loops.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 91

AGE 5-6

TITLE: Is responsible for one weekly household task and does it upon request

WHAT TO DO:

1. Choose task that child can easily do. (i.e., sweep, dust, straighten books, straighten toy room.)
2. Keep a chart of activities on bedroom wall or refrigerator. Have child draw happy face each week he finishes his task.
3. Praise child for carrying out his responsibility.
4. Give child a choice of which of two tasks that he would like to do for the week.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 92

AGE 5-6

TITLE: Selects appropriate clothing for temperature and occasion

WHAT TO DO:

1. Let child select clothes for each day. Praise him for making appropriate choices.
2. Look through clothing section of catalog and talk about when/where one would wear certain items (coats, raincoats, swimsuits, dresses).
3. Use paper dolls. Describe a particular kind of day to the child and have him choose the clothing.
4. At first, give the child a choice of 2-3 items of clothing to choose from. As he gains skill, let him choose independently. If choices are incorrect, explain to him why they are not appropriate.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 93

AGE 5-6

TITLE: Stops at curb, looks both ways, and crosses street without verbal reminders

WHAT TO DO:

1. Remind child how to cross street before going to a friend's house or to the store.
2. Ask child what he should do each time he crosses street.
3. Praise child for crossing street safely and correctly.
4. Walk with child and show him how to cross street. When he demonstrates skill, let him go alone.
5. Role play crossing street safely or use dolls and toy cars to demonstrate.
6. Give child a safety star-shaped badge to wear when he crosses street correctly.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 94

AGE 5-6

TITLE: Serves self at table and passes serving dish

WHAT TO DO:

1. Make sure the serving dishes are not too heavy or hot.
2. Allow for extra time while child learns task, and thank him when he has passed the dish to you.
3. Let him hold on to dish along with you until child gains necessary skill to do it independently.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 95

AGE 5-6

TITLE: Prepares own cold cereal

WHAT TO DO:

1. Keep cereal and bowls in easy-to-reach place. Store milk in an easy-to-pour container.
2. Use unbreakable bowls.
3. Praise child for preparing cereal without help.
4. Begin by giving the child step-by-step directions to get his own cereal. As he gains proficiency let him do it independently.
5. Put chart on wall showing each step that child must carry out to get own cereal. Put sticker on chart each time he does task independently.
6. Give child treat of raisins or bananas on cereal if he fixes it independently.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 96

AGE 5-6

TITLE: Is responsible for one daily household task (i.e., setting table, taking out trash)

WHAT TO DO:

1. Mark on a chart when task is completed each day. Keep chart in visible location.
2. Praise child for remembering to complete task.
3. Put up chart with picture of child doing task to remind him of it. Let him mark on chart each day as he does his job.
4. If child forgets to do chore, set up weekly reinforcement. Child must do task specified number of times to earn the reinforcement. Number of times should gradually be increased until he is doing it daily.
5. Put 7 construction paper spoons or trash cans, etc. in child's room where he can store them. Each day, as child completes task, let him stick one up on refrigerator door or on door of his room.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 97

AGE 5-6

TITLE: Adjusts water temperature for shower or bath

WHAT TO DO:

1. Let child adjust water temperature in sink first. Show child how to turn faucet(s) to obtain a good balance of hot and cold water. Allow child to do this on his own with verbal instructions, then without instructions as you watch.
2. Let him practice adjusting temperature for you as you are preparing to take bath.
3. Instruct child to always turn on cold water first.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 98

AGE 5-6

TITLE: Prepares own sandwich

WHAT TO DO:

1. Keep items child will need in easy-to-reach places.
2. Use serrated table knife.
3. Have child imitate steps at first, then make sandwich on his own.
4. Let child make sandwiches with cookie cutters by cutting out matching shapes of bread, cheese slices, and cold meat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 99

AGE 5-6

TITLE: Walks to school, playground, or store within two blocks of home independently

WHAT TO DO:

1. a. Walk to site with child several times, pointing out landmarks and explaining procedures for crossing the streets.
   b. Pretend you do not know the way and have child take you to site.
   c. Walk 1/2 block behind child to make sure he can get there by himself.
   d. Walk with him halfway. Let him finish trip by himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 100

AGE 5-6

TITLE: Cuts soft foods with knife (i.e., hot dogs, bananas, baked potato)

WHAT TO DO:

1. Use table knife with serrated edge.
2. Show child how to cut. Guide child's hands through cutting motions. Reduce help as child gains in skill.
3. Let child slice bananas, jello, etc., and have it be part of family's meal. Praise child.
4. Supervise while child plays at cutting sand in sandbox.
5. Make a thick pancake out of playdough. Help him use popsicle stick or plastic knife to cut dough in pieces. Gradually reduce aid.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 101

AGE 5-6

TITLE: Finds correct bathroom in public place

WHAT TO DO:

1. Practice sightreading words girls, women, boys, men. Explain to child how we tell which bathroom to use. Show child picture symbols of a man and woman.
2. Go with child at first. Ask him to show you where correct bathroom is. Praise correct response.
3. Instruct child in how to locate a responsible adult to help him if he cannot find bathroom in a strange place.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 102

AGE 5-6

TITLE: Opens 1/2 pint milk carton

WHAT TO DO:

1. Use an empty carton at first. Close carton and ask child to open it. When child is proficient at this activity use a full, unopened carton.
2. Using a full, unopened carton, start to open carton for child and let him finish opening it. Reduce aid gradually until child can open carton independently.
3. Teach him to read "open" so he knows which side to attack.
4. Let child help you open envelopes by sliding finger(s) under flap.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 103

AGE 5-6

TITLE: Picks up, carries, sets down cafeteria tray

WHAT TO DO:

1. Use tray without food on it at first. Ask child to pick it up, carry, and set it down. When child seems comfortable with this activity, place objects or food on tray and continue practice. Praise child for being a "big _____ (boy or girl)."
2. Initially have child carry tray very short distances. Gradually increase both distance and obstacles the child will have to negotiate.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 104

AGE 5-6

TITLE: Ties hood strings

WHAT TO DO:

1. Practice tying strings of hood lying on table or on another person.
2. Progress to tying hood while being worn.
3. Practice tying any lace with eyes closed.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

self help 105

AGE 5-6

TITLE: Buckles own seat belt in car

WHAT TO DO:

1. Show child how to buckle belt in car. Give verbal instructions as child buckles belt.
2. Physically guide child's hands through motion of buckling. Gradually reduce aid.
3. Don't do the task for the child when he knows how. Wait to start the car until he does it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 1

AGE 0-1

TITLE: Removes cloth from face, that obscures vision

WHAT TO DO:

1. Lay child on back in crib. Place cloth over face. Talk to the child so he knows you're still there. Smile and hug child as he pulls cloth off eyes.
2. Physically guide child by holding upper arm and helping him bat at cloth; gradually withdraw aid. Reward with touching, smiling, exaggerated facial expression when cloth is removed.
3. Cover only one eye with the cloth and you gradually move from child's vision. Help him tug at cloth to uncover both eyes. Reward child with praise and a kiss.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 2

AGE 0-1

TITLE: Looks for object that has been removed from direct line of vision

WHAT TO DO:

1. Hold a bright colored toy in front of child. Remove from line of vision slowly.
2. Use rattle or noisemaker. Remove from line of vision and shake rattle to gain child's attention.
3. If child will look at person when he moves from direct line of vision, but not object; begin by holding object near your face. Move slowly out of direct line of vision. Verbalize as you do this as long as the child follows you. Gradually hold the object further from your face so child visually follows object and not you.
4. Put brightly colored necklace around your neck. Bend over child so he sees the necklace, but not so close that he can pull it. Move slowly away from child as he watches beads.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 3

AGE 0-1

TITLE: Removes object from open container by reaching into container

WHAT TO DO:

1. Show the child how to take the object out of the container by doing it yourself. Say "out" as you remove the object and repeat several times. Then replace the object and point to it and container and say "out."
2. Physically guide the child's hand to help him remove the object. Say "good, you took it out." Reward with smiles, hug or kiss. Gradually reduce aid to pointing and saying "out."
3. Put object in container and shake container to make noise. Point to object in container and shake again. Praise child for removing object from container.
4. Put out several small toys to see which one the child begins playing with. Then use this to teach the skill in the ways suggested above.

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 4

AGE 0-1

TITLE: Places object in container in imitation

WHAT TO DO:

1. Say "in," "Put it in" to the child. Reward and praise, smile and hug child, when he does put the object into the container.
2. Physically help child place object in container. Hug and praise child for each object placed in container. Gradually withdraw aid.
3. Use objects that will make a noise when dropped or placed into container (jingle bells, marbles) or fill container with water so that an object splashes when dropped into it.

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 5

AGE 0-1

TITLE: Places object in container on verbal command

WHAT TO DO:

1. Secure the container with a suction device or hold on to it so it doesn't tip.
2. Show the child how to put the objects into the container then help him by guiding his hands and saying, "in." Reward and praise "Good, in." Finally withdraw all aid.
3. Hand the child an object, tip the container towards him and guide his hand toward the container. Let him drop the object in.
4. Praise child for putting the block into the container when you say "in" as you point to the container.
5. Use a container that is transparent so the child can see the object when he puts it in.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 6

AGE 0-1

TITLE: Shakes a sound making toy on a string

WHAT TO DO:

1. Give the child a bell or a toy or a ring tied to a cord. Show the child how to dangle the cord and move it up and down to make a sound.
2. Encourage the child to dangle and even bang the toy. Praise "Good, shake/or ring." Physically guide the child's hand if needed.
3. Have two of the same toy. You use one and encourage the child to imitate you.
4. Tie the string to child's high chair or crib back so that he can retrieve toy independently to play with it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 7

AGE 0-1

TITLE: Puts 3 objects into a container, empties container

WHAT TO DO:

1. Place object and container on a tray. You place the objects in the container, then dump out of container. Ask the child to imitate you. Guide his hand if necessary and praise him as you help him accomplish the task.
2. Say "in," pointing into the container, "out" pointing to the tray or table. Praise success by hugs, kisses and "good."
3. Put small brightly colored objects in clear container so child can see them. Demonstrate dumping them out, physically guide the child if necessary. Let child play with the objects for a short time after he dumps them out.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 8

AGE 0-1

TITLE: Transfers object from one hand to the other to pick up another object

WHAT TO DO:

1. Show him how to transfer the toy by doing it yourself. Guide his hands, saying, "Put it in this hand." Reward and praise, smile or hug child.
2. If the child seems to use one hand more than the other, place the block or toy in the hand he uses less.
3. Give child an object to hold. Offer him another appealing object near the hand he is holding the first object in to encourage him to transfer first object to opposite hand.
4. Put his left hand on toy which he holds in his right hand. See if he will change hands.
5. Have the child transfer one object from hand to hand. When he is proficient at this, then use the above procedures to teach him to transfer the object and pick up the other one.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cogntive 9

AGE 0-1

TITLE: Drops and picks up toy

WHAT TO DO:

1. Point to the child's toy on the floor and say, "get the ball." Praise him when he does.
2. Help the child pick up the toy by guiding his hand. Reduce help as the child gains in skill.
3. Food, like a small bit of cookie placed on the floor, may provide the child with the desire to pick it up.
4. Tie a toy on the end of a string and tie the other end to tray of high chair or bar of of crib so that child has opportunity to practice this skill when confined or when adult is not actively attending.
5. Place small object on coffee table or low table. Get child to watch it. Slowly push toy over the edge, have child pick up object.
6. When child drops object assist him in picking it up. As child gains skill, verbally direct him to pick up his own toy.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 10

AGE 0-1

TITLE: Finds object hidden under container

WHAT TO DO:

1. Let the child watch you place a treat under small piece of cloth or paper or see-through glass that he can lift easily. Ask him to find treat or initially place object only partially under container or cloth so that he realizes it hasn't disappeared. Encourage him to find or take the object.
2. Place candy or cereal under the container while the child is watching and help the child find it by lifting the container with him.
3. Say "Where did it go?" "Where is it?" Use blocks placed under a cup and reward by smiling, hugging, and saying "good" when he lifts the cup to find the block.
4. Use the child's favorite toys so he is motivated to find them. Place one under a container. Then lift container again to show him where it is. Put container down and encourage child to lift it to get the toy.
5. Wind up music box or toy and hide it under a box. Ask child to find it.
6. Cut hole in bottom of shoe box. With box upside down, show child small toy and drop through hole, saying, "Where is the _____?" Help child find toy.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 11

AGE 0-1

TITLE: Pushes 3 blocks train style

WHAT TO DO:

1. Line up 3 blocks for the child and push the blocks, saying "choo-choo." Physically guide the child's hand to help him push. Praise the child as you help him push the blocks. Gradually withdraw aid.
2. You take a set of 3 blocks and line up 3 blocks for the child. Have him imitate your movements as you push the blocks. Have a race with child to another object.
3. Push blocks across table until they tumble off edge. Pick up blocks and ask child to imitate.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 12

AGE 0-1

TITLE: Removes circle from form board

WHAT TO DO:

1. Show the child how to remove the circle from the frame. Physically guide him in removing circle. Say "out" and reward with praise. Point to or tap table or tray where he should put the circle.
2. Tape other pieces to the puzzle or remove other shapes that may be in the puzzle so the child just has one to look at and manipulate.
3. Glue an empty spool of thread or a small knob to the puzzle piece so it will be easier to grasp and lift out. Praise the child as he works and has success.
4. Tape a picture of interest on puzzle underneath round block for child to see when he removes puzzle piece.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 13

AGE 0-1

TITLE: Places round peg in pegboard on request

WHAT TO DO:

1. Use 1" pegs. Progress to thinner pegs as child gains in skill.
2. Model activity for child and praise correct imitation.
3. Physically guide child through movements, gradually withdrawing aid.
4. Use a small pegboard with few holes or cover most of holes on a large pegboard to reduce confusion.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 14

AGE 0-1

TITLE: Performs simple gestures on request

WHAT TO DO:

1. Show the child how to clap hands by first clapping your hands together and saying pat-a-cake. Then take the child's hands and clap them together for him saying "pat-a-cake" as you guide the child through the movements.
2. Place the child in your lap with your arms around him to help him clap his hands. Smile and hug.
3. Gradually reduce help by applying less pressure to his hands. Continue praising and smiling as you go through the motions and as the child imitates the action by himself.
4. Say "Let's clap hands" to the child and start clapping your hands. Praise child for imitating. Withdraw your model. Say "Let's clap hands" and praise child for clapping his hands without your model.
5. Encourage child to imitate gestures such as:
   a. Pick up toy phone and say "Hi."
   b. Sniff a flower.
   c. Wave a toy in the air.
   d. Pretend to drink from a cup.
   e. Hold a block in each hand and hit them together.
   f. Make a coughing sound.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 15

AGE 1-2

TITLE: Individually takes out 6 objects from container

WHAT TO DO:

1. Hold the container so the child must remove the objects individually and not dump them.
2. Use colorful blocks and a large cup. Show the child how to remove the blocks. Hand the cup to the child and say "Give me the blocks." If necessary give physical assistance by guiding the child's hand. Gradually withdraw physical help and give verbal clues only. Praise the child's attempts and successes at removing each block individually from container.
3. Put treat in bottom of container and six blocks or small toys on top. When objects are removed he can reach in and have the treat.
4. Put parts to a toy in container. For instance, animals to Fisher-Price barn in the silo. Have child take one out at a time and set them up.
5. Let child help you with a task such as taking clothes out from a laundry hamper, taking silverware from a drawer, or taking food out of a grocery bag. Put a treat for child at bottom of whatever container you use.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 16

AGE 1-2

TITLE: Points to one body part

WHAT TO DO:

1. Hold a doll, and ask, "Where is the dolly's nose?" If necessary, guide the child's hand and praise him as he touches the correct body part.
2. Point to child's own nose and say, "Here is John's nose." "Where is John's nose?" Help him by guiding his hand and reduce the help as the child learns.
3. Using a mirror, show the child where his nose is, have him feel it, also let him feel your nose.
4. Use any body part not necessarily his nose.
5. In daily activities start mentioning the child's body parts. Let the child wear stickers on certain body parts, i.e. put a star on his hand, and ask him where's the star? Answer for him if necessary and point at the same time, say "There it is! It's in your hand!" Use masking tape if stickers are not available. Have child peel off tape as you name body part.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 17

AGE 1-2

TITLE: Stacks 3 blocks on request

WHAT TO DO:

1. Start with larger blocks—2 or 3 inches square. Show the child how to stack by doing it slowly yourself, saying, "First this one, then this one, then this one." Then give the blocks to the child asking him to make a tower like yours. Reward improvements with praise and hugs.
2. If physical help is necessary, guide the child's hand and gradually reduce physical help as he gains in skill.
3. Point where each block should go to provide the child with some clue. Reward each improvement.
4. Begin with 6 blocks. Build a model with three blocks and then leave yours up for him to imitate with his three blocks. Praise success.
5. Use 6 blocks and build two towers together. Have the child imitate each of your movements with his tower as you build yours—slowly and one block at a time. Praise the child as he imitates.
6. Reward child for stacking 3 blocks on request without a model.
7. Let child knock down the tower as a reward.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 18

AGE 1-2

TITLE: Matches like objects

WHAT TO DO:

1. Begin with four objects the child is familiar with (2 balls, 2 dolls, etc.) Hold one ball and ask child to "Find the other ball." Repeat for dolls. Gradually increase the number and kinds of objects to match.
2. Repeat above activity using pictures instead of objects.
3. For variety, use 2 paper bags with identical objects. You pull and object from your bag and ask the child to find the same object in his bag.
4. Let child try to sort silverware or white tee-shirts from dark socks or apples from oranges in a bin. Give him a model by putting out one place setting, a tee-shirt and a sock, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 19

AGE 1-2

TITLE: Scribbles

WHAT TO DO:

1. Show the child what to do, using gross scribbling motion. Give the child the crayon and if necessary guide his hand. Gradually withdraw physical help and have child scribble with verbal encouragement only.
2. Chalk and chalkboard, chalk or painting with water on sidewalk, magic markers, (water base) paints, magic slates are good materials for practice.
3. A large piece of newspaper and colored marking pens may also stimulate the child in wanting to scribble.
4. Tape paper on wall or mirror to scribble on.
5. If working at table, tape paper down so child doesn't have to think about holding it down.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 20

AGE 1-2

TITLE: Points to self when asked "Where's (name)?"

WHAT TO DO:

1. Use a full length mirror. Play in front of the mirror having the child watch himself. Say "Where's (name of child)" and pointing to image of the child saying "There he is." Encourage the child to point to his image when you say "Where's (name of child)?"
2. Use photographs of child and ask him to point to himself. Place photos of all family members in front of child. Ask him to point to himself and other family members one at a time.
3. Say "Where's _____?" Take child's hand and point to him. Praise saying, "that's _____." Gradually withdraw aid so child point to himself alone.
4. Use a single name for the child, the one he is most familiar with. Don't refer to him as "baby", "mama's boy", "Jimmy", and "Butch" at different times. Use only one.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 21

AGE 1-2

TITLE: Places 5 round pegs in pegboard on request

WHAT TO DO:

1. Make a "pegboard" out of a shoe box and use clothespins for pegs. Show the child what to do by placing at least one peg in a hole. Then hand the child another peg and, if necessary, show him where to place the peg by pointing to a hole.
2. Give physical help by guiding the child's hand to the hole and reduce help as he gains in skill. Praise the child as he improves.
3. Talk about activity as it is being done so child will eventually do it when asked without a model.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 22

AGE 1-2

TITLE: Matches objects with picture of some object

WHAT TO DO:

1. Cut and mount toy pictures from catalog that look similar to child's own toys. Give child a doll, ask child to find the picture of the doll. Repeat for any familiar object.
2. Hold up picture of object and say "here's a _____. You find the other _____." Help him if necessary by showing him which object goes with the pictures. Continue until child can match the pictures and objects unassisted.
3. Cut out pictures of food or food cans and boxes from magazines. Let child try to match them to the actual product in your refrigerator or on the shelves.
4. If the child is having difficulty, take photographs of his own toys and real household objects with which he is familiar. Have him match the real object with a real picture of it. Later let him match objects to line drawings.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 23

AGE 1-2

TITLE: Points to named picture

WHAT TO DO:

1. Use large family photographs or a children's book with large pictures of common objects. Show the child the picture and say, "Show me the ball." If necessary, guide child's hand to point to object as you name it. Then ask child again, "Where is the ball?"
2. Start with one picture and as the child learns, add additional pictures.
3. Praise and say, "that's right, that is the ball, etc." after each correct response.
4. Make a booklet containing pictures the child can point to. Use pictures of favorite foods such as cookies, potato chips, pop, etc. Let child have some of that food as reward if he points to it correctly.
5. Use individual pictures. Present two at a time and ask him to point to one. Guide his hand and show him the correct picture if he does not know.
6. When child can point to individual pictures then present him with stimulus material with more items on a page.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 24

AGE 1-2

TITLE: Turns pages of book 2-3 at a time to find named picture

WHAT TO DO:

1. Open book to page with familiar picture. Talk about picture and have child point to it. Close book and ask child to find picture.
2. Use a small child's story book, with cardboard pages. Read it several times to the child or talk about the pictures in it. One particular picture may catch the child's interest. Close the book and have the child find the picture for you. Help him initially by physically guiding the child in turning the pages. Give verbal cues and encourage child to keep looking if he does not find the picture immediately.
3. Let the child look through several books and use the one that he is most interested in.
4. Use story books or picture books with only a few pages and one pictured item per page.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 25

AGE 2-3

TITLE: Finds specific book on request

WHAT TO DO:

1. Keep child's books in a special pile or on a certain shelf so child knows where his books are.
2. Use two books at first. Talk about the pictures on the cover and read books to child. Ask child to find the book about dogs from those two books. Mix the books in with child's other books and ask him again to find the dog book. Praise correct response.
3. Use two or three books that are quite different (animals, trucks and people) so the child is not confused by similar content of the books.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 26

AGE 2-3

TITLE: Completes 3 piece formboard

WHAT TO DO:

1. Hand the child one shape at a time beginning with the circle. If necessary, point to the correct hole and guide his hand. When he can replace the circle without any help, hand him the square and then the triangle to replace.
2. Have the child trace around the empty shape with his finger and then to find one that looks and feels like that shape.
3. Place the shapes above or next to the correct openings and then have the child replace them. Praise the child after each correct placement.
4. Color code pieces so child is placing a red circle into a red hole; or blue triangle into blue hole; or orange square into an orange hole. Fade the color cues when child is proficient at this level.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

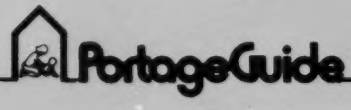
cognitive 27

AGE 2-3

TITLE: Names 4 common pictures

WHAT TO DO:

1. Begin by having the child name common household items using real objects. Cut out pictures of cookies, table, chairs, T.V., bed, etc. out of magazines. Place pictures next to the real objects and have the child name the pictures. Present the pictures alone for the child to name. Praise each correct response.
2. Encourage the child to look through simple picture books and name the pictures.
3. Look at picture books with child and name pictures he does not know for him.
4. Use photographs of real items in the child's environment.



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 28

AGE 2-3

TITLE: Draws a vertical line in imitation

WHAT TO DO:

1. Tape paper to a wall. Have child watch you draw a vertical line from top to bottom. Ask child to imitate you. Give physical help if necessary. Gradually reduce aid as child gains in skill.
2. Make a cardboard template to guide childs' downward stroke.
3. Use chalk, crayons, colored pencils, magic markers.
4. Practice making vertical lines in sand or fingerpaint or shaving foam.
5. Put stickers at top and bottom of page. Ask child to draw from one to another.
6. Put M & M's or raisins (treat that child likes) at bottom of page. Tell child he can have it if he draws a line down to it. Help him by putting his hand at top of page.
7. Tape paper to table. Have child use crayon to push a block to top or bottom of paper. Say, "See the line? You are making a (color) line."

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 29

AGE 2-3

TITLE: Draws a horizontal line in imitation

WHAT TO DO:

1. Make a line for him to imitate. Make it quickly and have the line go the full width of the paper. Then give the child a crayon to imitate your mark. (The mark need not be perfectly straight.)
2. Guide the child's hand in making the mark and gradually reduce the pressure on his hand as he gains in skill.
3. Have the child trace over your line and then encourage him to make one without tracing.
4. Newsprint placed on the table or floor and magic markers may aid in allowing the child to make a gross movement. Gradually reduce the size of the newsprint.
5. Make a cardboard template to guide child's horizontal stroke.
6. Practice making horizontal line in fingerpaint or sand.
7. Draw small objects at opposite ends of paper. Instruct child to connect the two by drawing a horizontal line.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 30

AGE 2-3

TITLE: Copies a circle

WHAT TO DO:

1. Show the child how to make a "circle" by making gross concentric movements on paper for the child to copy.
2. Take the child's hand and guide him in making the circular movements with a crayon. Praise the child as you do this.
3. Having the child use his finger to make the circular movement on the paper, in flour or in sand, or fingerpaint will give him additional practice before using a crayon.
4. Have the child trace around the circle you draw then encourage him to make one on his own. Reward "good circles" by drawing "happy faces" inside them.
5. Use large newsprint to encourage gross movement of the arm before reducing the size of paper and requiring the finger movement of fingers and hand.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 31

AGE 2-3

TITLE: Matches textures

WHAT TO DO:

1. Put matching textures in two separate bags. Ask child to select a texture from one bag and find the matching texture in the second bag.
2. Start with two or three textures at first and add more as child gains skill.
3. Talk about how the textures feel (rough, smooth, soft, furry).
   1. Mount a variety of textures on a board.
   2. Hang board at child's level.
   3. Give child identical sample of textured piece.
   4. Have child match sample with a piece on the board.
   5. Repeat giving child additional samples to match on board.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 32

AGE 2-3

TITLE: Points to big and little upon request

WHAT TO DO:

1. Collect big and little versions of the same type of objects, i.e. (big and little envelops, pencils, stones, shoes, coats, dishes, cookies, marshmallows, chairs, cars).
2. Place a big and little pencil in front of child. Ask him to make a mark on paper with the big pencil. Praise success. Repeat activity with other objects.
3. Ask child to find big and little objects around the house.
4. Have parent or teacher name big and little objects for the child for a week. After this have the child begin pointing to the big and little objects.
5. Do motor activities such as taking big steps, little steps, big jumps, little jumps, sit in a big chair, little chair.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

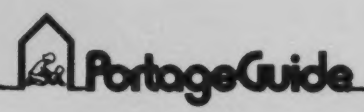
cognitive 33

AGE 3-4

TITLE: Draws (+) in imitation

WHAT TO DO:

1. Use crayons, chalk, colored pencils, ink crayons, magic slate.
2. Have child imitate drawing vertical line, then horizontal line in two step imitation. Have child progress to copying the complete figure (+) after watching it being drawn.
3. Dot out figure and have child trace it.
4. Physically guide child through motions reducing aid as child gains in skill.
5. Give the child verbal instructions as he draws. For instance, "Draw a line across. Now draw one down."



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

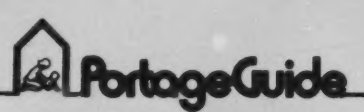
cognitive 34

AGE 2-3

TITLE: Matches three colors

WHAT TO DO:

1. Begin using 2 colors—yellow and red. Cut out 6 red and 6 yellow circles. One at a time you place 4 red circles in one pile and 4 yellow circles in another. Hand the child the last 4 circles. He is to place last 4 circles. Guide his hand to help him place the colors correctly if necessary.
2. Leave more circles for him to match and sort and withdraw help. Reward correct matches with praise.
3. Use a peg board and colored pegs. Hold up a red peg and ask the child to find another like this. Repeat with other colors. Instruct child to place pegs in board in rows of colors.
4. Place large colored circles on floor, (red, yellow and blue). Hand the child one colored circle. Instruct him to step only on the circles which are the same color as the one he is holding.
5. Place 3 different colored pieces of paper in front of child. Ask him to match objects of the same three colors which he draws on at a time from a bag to the correct paper color.
6. Cut out circles of 3 colors that you want the child to match. Let child carry them around house to find things that match in color. Then let him take circles around and leave them on matching objects. Have him show you them. Reward with praise.



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 35

AGE 3-4

TITLE: Places objects in, on and under upon request

WHAT TO DO:

1. Use an inch cube and cup. Tell child you are putting cube under the cup. Have him imitate you. Repeat for "on" and "in."
2. Use a big box. Ask child to position himself in, on, and under in relation to the box.
3. Name positions of the child as you move him out of his bed, up in the air, down on the chair, into his bed, etc.
4. Say the directional word and show him how to place either himself or an object. Tell the child in a single word command—IN.
5. Use a desired toy or doll and place it in, under and on relative to a box. Then encourage the child to place the toy according to the directions you give. Praise success and give needed help and reduce that help as the child gains in skill.
6. While looking through picture books have him tell you if certain objects are in, on, or under others.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 36

AGE 2-3

TITLE: Names objects that make sounds

WHAT TO DO:

1. When the telephone rings say "That's a telephone," repeat with doorbell, alarm clock, tractor, vacuum cleaner, airplane, etc. When the sound occurs, ask the child "What is that?" Give help if needed.
2. Make some animal sounds yourself (barking dog, meowing cat, mooing cow, quacking duck) and ask the child to name the animal that makes that sound.
3. Cut out pictures of animals and have the child find the animal whose sound you make, i.e., "Which one goes quack, quack?"
4. Tape record familiar environmental sounds and ask child to name them when heard.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 37

AGE 2-3

TITLE: Puts together 4 part nesting toy

WHAT TO DO:

1. Use 2 parts at first and add more as child shows understanding of skill.
2. Using 2 identical nesting toys, ask child to imitate you step by step as toy is put together.
3. Give verbal instructions to child as he puts together toy. "Pick up the smallest one. Good! Now find the smallest piece left on the table and put it inside."
4. If using a 5 part nesting toy, give him only the first two pieces. Have him choose the one that goes next. He will have fewer objects to choose from this way. When he chooses one then put out another one.
5. Nesting toys are like barrels or eggs that come in a series of sizes and all fit into one another.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 38

AGE 2-3

TITLE: Names action pictures

WHAT TO DO:

1. Point to pictures as you read stories and tell the child what action is pictured.
2. Point out actions of other family members; explain what they are doing, i.e., "Daddy's washing the car, Mommy's sewing," "Billy's riding his bike."
3. Play a guessing game with the child. You act out actions like crying, running, ironing, baking, sewing, and have the child tell you what you are doing.
4. Go through a magazine or book and ask the child to tell what he sees happening in the picture.
5. Show the child pictures of a boy (a) standing (b) walking (c) running. Ask him to tell you what he sees in each picture. He may say "A boy." Then ask, "What is the boy doing in this picture?"
6. Have the child go through these activities himself, such as walking, running, standing and show him the pictures as he is doing this.
7. As you go through the picture book, have the child tell you what is happening in the pictures to specific animals, objects or persons.
8. Place pictures in front of the child and play a game taking turns describing activities and objects in a picture. Point to the picture as it is described.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 39

AGE 2-3

TITLE: Matches geometric form with picture of shape

WHAT TO DO:

1. Begin by modeling the activity. Match a ball to a picture of a ball. Ask child to imitate you.
2. Use circles, squares, triangles. Have the child match the shapes.
3. Begin by having the child match blue squares to pictured blue squares so he has color as an additional cue. Then use line drawings of the shape after the child is proficient at matching the shapes to the colored drawings.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 40

AGE 2-3

TITLE: Stacks 5 or more rings on a peg in order

WHAT TO DO:

1. Begin with 2 rings of different sizes. You place each ring on the peg saying "first this one, and then this one." Remove the rings from the peg and have the child imitate your placement. Add additional rings one at a time as the child consistently succeeds.
2. Place the rings on a table in a line in order according to size. Then mix them up, and have the child arrange pegs in order. Help him compare sizes by telling him "this one is bigger than that one," using the biggest and smallest rings. Gradually add the rings in between.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 41

AGE 3-4

TITLE: Names big and little objects

WHAT TO DO:

1. Use 5 large blocks and 5 small blocks that are the same color. Begin by having the child sort the blocks into 2 piles according to size. The child should be able to sort without error before going on to pointing to big and little. Praise correct response.
2. Use two objects that differ only in size. For example, use two red balls, one big and one little. Begin with very large and very small items. Name the balls or blocks or other objects as big and little. Then ask the child to give you the big ball and then the little one. Change the position of the objects often. When the child can consistently point to big and little without error, begin by having the child name object size; big or little.
3. Use small penny size candy bars and the same brand of large candy bars. (Wrappers are the same). Have the child name big, little. Give the candy bars as a reward.
4. Place 6 inch cut out circles and 3 inch cut out circles on the floor. Have child step only on the big circles, then on the little circles. Have child tell you which circle to step on (big or little) and he is to tell you if you are correct.
5. Place a treat on one of the circles. The child should correctly tell you if the circle is big or little before getting the treat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 42

AGE 3-4

TITLE: Points to 10 body parts on verbal command

WHAT TO DO:

1. Begin with facial parts. As you say, "Here are my eyes," point to your own eyes and have the child imitate where you point on his own body. Repeat with additional body parts including hands, feet, neck, elbow, stomach, fingers, toes, etc.
2. Stand in front of a full-length mirror with the child. Have the child move or touch a body part as you name it. "Touch your knee, wiggle your nose, etc." Reward by praising.
3. Draw two circles, one larger than the other on paper. Draw in one or two body parts and then have the child name what's missing and point to where each body part should go. Praise the child when he answers correctly.
4. Point to body parts on dolls.
5. Encourage child to say name of body part as he points to it.
6. Let child put a sticker on body part if he points to it correctly.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 43

AGE 3-4

TITLE: Points to boy and girl on verbal command

WHAT TO DO:

1. Identify family members by sex when appropriate—"What a big boy," "What a pretty girl," etc.
2. When reading stories to the child, point out the characters in pictures as boys and girls. Then you point to one of the pictures and ask the child to point to the boy and girl.
3. You point to a picture and have the child identify the picture as a boy or girl.
4. Use boy and girl dolls (GI Joe, Barbie) and encourage the child to dress the dolls according to sex.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 44

AGE 3-4

TITLE: Tells if object is heavy or light

WHAT TO DO:

1. Let the child hold something heavy (5 lb. bag of sugar) and say to the child, "That's heavy," then give him a bag of marshmallows, "That's light." Try to use objects that are the same size but that differ in weight. Then place the 2 bags of objects on the table and ask him to lift each and tell which is heavy, which is light.
2. Gradually reduce the difference in weight between the objects. Praise the child when he is able to tell you which of the objects is heavy, which is light.
3. Use pictures of objects such as an elephant and a bell, a car and a baby, and a plane and a chair, and have the child sort the pictures in two piles, one for heavy objects, one for light objects.
4. Name heavy and light objects in household.
5. Let child fill glasses or pans with different amounts of sand or water. Have him choose which pan with sand is heavy, which is light.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 45

AGE 3-4

TITLE: Puts together 2 parts of shape to make whole

WHAT TO DO:

1. Use a cardboard circle cut in half. Show child how to make a circle by positioning the 2 parts. Have child imitate. Have another circle whole as a model.
2. Draw a circle on paper divided in half by a line. Have child match circle parts to guide lines on paper. Remove guide lines as child gains in skill.
3. Use simple outline drawings of animals and objects cut in half. Begin by putting out only one shape at a time for the child. Gradually increase the number so the child must find the 2 pieces that go together.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 46

AGE 3-4

TITLE: Describes two events or characters from familiar story or T.V. program

WHAT TO DO:

1. Tell, read and re-read simple and interesting stories. Ask the child questions about what happens next, what the dog's name is, etc. Encourage the child to act out stories and retell them to dad and siblings. Use puppets or dolls to tell story.
2. Find stories that appeal to the child's interests. After reading the story two or three times, re-read it again but before turning the page, ask the child what he thinks happened next.
3. Watch segments of the child's favorite T.V. shows with him. At commercials or short intervals ask the child to tell you what happened. Aid him with verbal cues and questions if necessary initially.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 47

AGE 3-4

TITLE: Repeats finger plays with words and actions

WHAT TO DO:

1. Examples: "Itsey-Bitsey Spider," "Pat-a-Cake," "Here's the Church, Here's the Steeple," "3 Little Monkeys" "Two Little Blackbirds." Say and do the entire finger play. Repeat one line of the words and motions. Have child repeat one line of the words and motions. Have child repeat one part at a time after you then 2 lines, etc., until he can repeat entire finger play.
2. Have him start by only doing the actions as you say it. Then have him say and do actions.
3. Have the child say the rhyme with you, but leave off the last word of each phrase for him to say by himself. Gradually leave off additional words. Praise the child as he gains in skill.
4. Cue child by saying the first word of each line and having child finish on his own or do the action for child as a cue for the words.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 48

AGE 3-4

TITLE: Matches 1 to 1 (3 or more objects)

WHAT TO DO:

1. Put 3 cups on table. Give child 3 marbles. Ask child to put 1 marble in each cup saying "1 marble for 1 cup," etc.
2. Draw 3 bowls in a column along left edge of paper. Draw 3 spoons in column along right edge of paper. Ask child to draw a line from 1 spoon to one bowl.
3. Put a red and blue pile of blocks in front of child. Take one block from each pile and say "One red block—one blue block." Have child imitate you.
4. Have child help with table setting. You put plates on and let child put one napkin, fork, etc. by each plate. Use play dishes if available.
5. Let child pass out cookies or a snack, one item to each person.
6. Allow child to help you decorate cookies by putting one M & M or one raisin on each before baking.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 49

AGE 3-4

TITLE: Points to long and short objects

WHAT TO DO:

1. Collect long and short household items, i.e. (straws, pencils, rulers, spaghetti, socks).
2. Put a long and short straw before child. Ask him to point to the long straw. Praise success.
3. Use a chalkboard. Have child draw long and short lines in imitation and on request.
4. Talk to the child about long and short items. Name items in the house as long and short before asking him to point to them.
5. Play a game with a long and short broom straw, toothpick, or stick. Hide long and short items in separate hands behind back. Have child guess which hand contains short item. When he has guessed show him both hands. Have him point to the hand that has short item. Repeat with long item. Reward when correct.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 50

AGE 3-4

TITLE: Tells which objects go together

WHAT TO DO:

1. Use household objects, i.e. (cup and saucer, sock and shoe, pencil and paper, hat and coat, etc.).
2. Put cup and saucer and sock and shoe on table in front of child. Explain why pairs belong together. Model activity and ask child to imitate.
3. Name an object and ask child to think of another object that goes with it. (Example: keychain—key, hairbrush—comb).
4. Put assortment of objects that go together in front of child. Have him put them together in pairs.
5. While doing routine household tasks talk to the child about the items you use and explain to him why they go together.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 51

AGE 3-4

TITLE: Counts to 3 in imitation

WHAT TO DO:

1. Count to 3 frequently during day as activities are happening, i.e. count dishes as you wash or dry them, count towels as you fold them, count letters that come in the mail. Encourage child to imitate saying 1, 2, 3.
2. Have child imitate 1,2 and add numbers one at a time after child masters imitation task.
3. Place 3 objects in front of child and point to each one as you count to three. Ask him to repeat after you—pointing and counting.
4. March with child counting to three. Ask him to count along with you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 52

AGE 3-4

TITLE: Arranges objects into categories

WHAT TO DO:

1. Mix in box objects one would find in a kitchen and a bedroom. Take one object out at a time and ask child if it belongs in the bedroom or the kitchen. (Suggested items: Bedroom—pillow, hanger, sock, dresser scarf. Kitchen—fork, napkin, spatula, pan.)
2. Use pictures of animals, clothing, and furniture. Ask child to arrange pictures in correct categories.
3. Ask child which object would not be found in a kitchen, "table, fork, or bed."
4. Show child how objects are usually arranged in categories in grocery stores, department stores. While in store as you go down aisles ask him what group the things belong in.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 53

AGE 3-4

TITLE: Draws a V stroke in imitation

WHAT TO DO:

1. Show the child what do making one line at a time, i.e. "Let's make a line down—then a line up."
2. Let him trace over the lines you made and then have him make a V on his own.
3. Let him practice with his finger in sand or on the table, then give him a pencil.
4. Let him connect the dots to form a V, such as ⁘ and praise success. Reduce the clues by making the dots lighter. Reward each improvement with smiles and praise.
5. Use a V-shaped template to help guide child as he draws.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 54

AGE 3-4

TITLE: Draws a diagonal line from corner to corner of 4 inch square of paper

WHAT TO DO:

1. Dot line for child to trace.
2. Physically guide pencil stroke from corner to corner of paper, lessening aid as child gains in skill.
3. Place a sticker on opposite corners of paper and ask child to connect them with a line.
4. Fold paper diagonally. Have child trace over crease.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 55

AGE 3-4

TITLE: Counts to 10 objects in imitation

WHAT TO DO:

1. Place 10 like objects (blocks, toys, candies) on the table and one by one count them for the child. Count as you put away your dishes, take out forks, etc.
2. Count for the child and then have him count after you and then count together. Start by counting to 2 or 3, then after the child can do this, continue with 4, then 5 and up to 10.
3. Have the child count a variety of objects, such as blocks, toys, candy, animals in the field.
4. If you are counting objects with the child and he is unsure of the next number give him the initial sound of the number, like "th" for three, "n" for nine. Let him finish saying the number word.
5. Fade out the initial sound clue, by mouthing the initial sound but not saying it out loud. Gradually reduce all clues and praise the child as he improves.
6. Read nursery rhymes or sing songs to child with counting including, i.e. Ten Little Indians, One, Two, Buckle My Shoe.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 56

AGE 3-4

TITLE: Builds a bridge with 3 blocks in imitation

WHAT TO DO:

1. Show the child what to do—place 2 blocks side by side and the third one on top of the other two. Leave your "bridge" for the child to copy.
2. Hand him one block at a time, showing him where to place it, if necessary. Withdraw help as the child improves and reward the improvements. Build a "garage" for a pencil. The pencil serves to hold the blocks apart at the bottom.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 57

AGE 3-4

TITLE: Matches sequence or pattern of blocks or beads

WHAT TO DO:

1. Use a set of blocks with several different kinds of shapes.
2. Make a tower or bridge explaining the extra details. Encourage the child to imitate and give physical help and simple instructions. Gradually withdraw help as the child learns the skill. Reward improvement with praise.
3. If the child has number concepts, encourage him to count the number of blocks needed.
4. Sit next to the child when doing this activity so he can see the object from the same view as the model.
5. Put a treat at the end of the line of blocks or beads for child when he completes his model.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 58

AGE 3-4

TITLE: Copies series of connected V strokes VVVVVV

WHAT TO DO:

1. Draw a series of V strokes. Encourage the child to trace over the letter first with his finger and later with a crayon or pencil. Help by guiding his hand.
2. Have him draw with you making one line at a time.
3. Make a row of connected V strokes. Then have the child draw more rows as you give him verbal directions "up, down, up, down."
4. Have child make a row of V strokes on paper. When he finishes make it into a picture of mountains, grass, trees, etc. for him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 59

AGE 3-4

TITLE: Adds leg and/or arm to incomplete man

WHAT TO DO:

1. Draw a stick man leaving out 2 obvious body parts, for instance, a leg and an arm. Ask the child to find which body parts are missing. Ask him to draw in the missing parts.
2. Take turns with the child talking about and finding body parts on yourself and the child.
3. Draw several pictures of a man, leaving out a different body part for the child to identify and complete.
4. Begin by drawing just the face and leaving off the nose. Ask the child, "What's missing?" If he needs help in identifying the missing feature, ask him, "Does the man have eyes?" "Does he have a mouth?" "Does he have a nose?" If necessary, help him draw the nose by guiding his hand to the correct place on the face. Draw several faces each with a different part missing. Praise improvements and success. Tape finished product to refrigerator so the rest of the family can see and praise the child's efforts.
5. Position felt pieces on felt board to make a man. Have child imitate you and talk with child about each part of body as it is being put on felt board.
6. Have child look at self in floor length mirror and name his body parts as parent points.
7. Use a magic slate and draw a man. Lift up page slowly so child can see legs disappear. Ask him what's missing and have him draw in missing parts. Or draw man sideways and have just an arm disappear.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 60

AGE 3-4

TITLE: Completes 6 piece puzzle without trial and error

WHAT TO DO:

1. Glue small knobs on puzzle pieces for easier handling.
2. Take out one or two puzzle pieces to begin with. Let the child watch you remove the pieces from the puzzle. Then you replace them, take them out again and hand them to the child, one at a time, for him to replace. When he can do this, remove 3 pieces, then 4 and finally all the puzzle pieces. Reward success with praise and smiles.
3. Guide the child's hand to help him fit the pieces in the holes, once he has chosen the correct hole. Give simple instructions like, "Turn it around, move it a little." Withdraw help as the child gains in skill. Praise improvement.
4. Give the child a puzzle piece. Tell him to look at the puzzle to find where it goes before he tries replacing it. This will help avoid trial and error placement. Praise success.
5. Have child feel the shape of puzzle pieces before they are placed.
6. If there are adjoining pieces in puzzle, trace with pencil around edges that join in the puzzle tray so child can see each shape separately. Erase lines as child gains in skill.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 61

AGE 3-4

TITLE: Names objects as same and different

WHAT TO DO:

1. Put 3 sets of two identical items in a box, (two forks, two blocks, two combs). Ask child to find two things that are the same in the box.
2. Repeat above activity using pictures or textures.
3. Use assortment of paired items telling the child they are the same. Mix them up and tell the child they are different. Present pairs of same and different items to child and have him tell you if they are the same or different.
4. Help the child by giving him clues of the first sound of the word. Say, "These are the s-s-s." Let child finish word.
5. If child has difficult, initially ask him, "Are they same or different?" Gradually fade this and just ask "Tell me about these."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 62

AGE 3-4

TITLE: Draws a square in imitation

WHAT TO DO:

1. Draw a square. Have the child trace over it using his finger and then a crayon. Give physical help if needed, by guiding the child's hand.
2. Draw an incomplete square and let the child complete it. ⊓ ⌜ Reduce the clues to dots. : :
3. Ask the child to draw a square as you draw one so he is imitating each line separately rather than all four. Then give him 2 lines ⌞ then 3 ⊏ to imitate and finally the complete square. Praise the child as he improves.
4. Draw squares in flour, sand, and fingerpaint with finger.
5. Give child verbal cues as he draws. Say "Start here, now go down and across, etc."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 63

AGE 3-4

TITLE: Names three colors on request

WHAT TO DO:

1. Begin with just one colored object. Ask the child, "What color is this?" If necessary, tell him the color name, "This block is red," and again ask, "What color is this?" Praise correct answers and provide feedback to the child—"that's good, Johnny, that's red." Repeat using different objects, (household, toy, clothing) of the same color. When the child consistently names the one color correctly, add a second color repeating the above procedure and finally the third color.
2. Present all three colors to the child for him to name. Let the child find other objects of these colors in magazines, books, and around the house. Praise correct answers.
3. Use names such as "grass green" and "sunshine yellow" to help the child remember names.
4. Design a "color ladder" for child. He must name the color of each step of ladder to receive a treat at top of ladder.
5. When naming give him a choice. Ask him "Is this red or blue?"
6. Give child the initial consonant sound as a clue. Ask "What color is this? It's r-r-r _____." Let child finish.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 64

AGE 3-4

TITLE: Names three shapes, □, △, and ○

WHAT TO DO:

1. Begin by using 2 shapes, the circle and the square. You name each. "This is a circle, this is a square"—point to each as you name it. Then ask the child to name the circle and square, change their position on the table from time to time. When the child can name the □ and ○ without error (5 out of 5 times) add the triangle.
2. Point to each of the three shapes and name each shape having the child repeat the name after you. Do this several times with each shape. Then point to the shape and wait for the child to name it without help. If he hesitates say the beginning sound of the shape, i.e., cir-sq-tr and let him finish naming it. Reward success and improvement with praise.
3. Cut a thick sponge into a cube. Draw a □, △, ○ on each side of cube. Have child toss cube and name the shape which lands on top.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 65

AGE 4-5

TITLE: Picks up specified number of objects on request (1-5)

WHAT TO DO:

1. Give the child a box of pegs, crayons, or beads, etc. Ask him to give you one. Then give him the object back and ask for two. Continue up to 5.
2. Ask for the number of objects out of sequence, i.e., first "3 beads, 1, 5," etc.
3. Ask the child to help you by giving 2 napkins, 5 plates, 3 cups, etc. Remind the child of the number by asking, "How many do I want?"
4. Have child throw (X) number of bean bags in box or count pieces of candy or cookies.
5. Have child listen as you clap your hands 1-5 times. Ask him how many times you clapped.
6. Have the child count aloud as he picks out the objects for you.
7. Begin using small squares of paper. If you want 3, put out three and have him match the items he counts out to the squares of paper.
8. Have child check his own counting. When he has picked out the number of items, tell him "I wanted three, count and see if you have three."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 66

AGE 4-5

TITLE: Names five textures

WHAT TO DO:

1. Name the textures of various items in the home for the child. Allow child to feel the textures if he can't name them to sight only.
2. Put five textures in bag. Have child reach in bag, grasp one texture, name it, then remove it from bag to see if he is correct.
3. Fasten a variety of textures on texture board. Blindfold child. Ask him to find rough, smooth, soft, etc. textures.
4. Begin teaching only two textures at a time. Make them very different like fuzzy and scratchy, to begin with. When child has mastered two textures gradually add more textures and ones that are more similar.
5. Make a texture cube for child using a wooden block or piece of foam rubber as base. Glue a different texture on each face. Let child toss cube in air and name texture he finds on top of the cube.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 67

AGE 4-5

TITLE: Copies triangle on request

WHAT TO DO:

1. Take the child's hand and guide him in making a triangle. Reduce aid by reducing pressure on his hand.
2. Have him trace around the shape or over the shape you have already drawn.
3. Draw incomplete shapes for the child to complete. ∟ ∧
4. Use dots for child to connect . . ˙ . and gradually make the dots lighter.
5. Tell the child to make a "tent" like ∧. By adding a line across the bottom, he'll put a floor in the tent. Praise success or improvement as the child gains in skill.
6. Make triangle's in flour, fingerpaint, or sand with finger.
7. Use crayons, ink pens, colored pencils, lipstick, and ink crayons.
8. Give child verbal cues as he draws.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 68

AGE 4-5

TITLE: Recalls 4 objects seen in a picture

WHAT TO DO:

1. Look at picture from book, catalog, or magazine. Cover picture and ask child to tell you what he saw.
2. If child has difficulty remembering, give clues, i.e. "It was an animal that says bow-wow."
3. Have child look at picture for 30 seconds. Turn picture over and ask child to tell you whether or not there was a house, car, cat, person, tree, etc. in the picture.
4. Initially use very simple pictures with only one or two items in them. Gradually use more complex pictures.
5. Show child a picture. Let him look at it. Then have him choose from a series of single pictures those items which were in the large picture.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 69

AGE 4-5

TITLE: Names time of day associated with activities

WHAT TO DO:

1. Use pictures of familiar activities. Start with sleeping and playing, sun and moon.
2. Ask him what he does in the morning when he gets up. Then ask what he does at night before going to bed. (Dad, sister or brothers go to work and school in the morning, they come home during the afternoon.) Take the child outside after it is dark. Point out the moon and stars that shine at night. Tell how the sun shines during the day (sometimes) and talk about activities done during day and night.
3. Choose activities such as eating breakfast, taking a nap, daddy coming home, watching "Sesame Street" and ask the child when they occur during the day.
4. Draw pictures of daily activities and have child tell you what time of day they occur.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 70

AGE 4-5

TITLE: Repeats familiar rhymes

WHAT TO DO:

1. Read and re-read rhymes and encourage the child to repeat lines after you. Say the poem together.
2. Say part of the rhyme and let him finish. Gradually say less and less so that he finally supplies entire rhyme. Praise the child as he remembers more of the rhymes.
3. Use a book containing nursery rhymes with pictures. Let him use the pictures as clues as to what happens next.
4. If the child forgets the next line of a rhyme help by telling him the first word and letting him finish.
5. Ask child to sequence 3-4 pictures depicting a nursery rhyme, and then to tell you the rhyme.
6. You say the first few words of each line and let child finish. Gradually have him say more of each line until he says it all himself.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 71

AGE 4-5

TITLE: Tells whether object is heavier or lighter (less than one pound)

WHAT TO DO:

1. Use plastic margarine cartons or metal canisters and fill them with materials of different weight (i.e. sand, grass, salt, marshmallow, beans, macaroni). Ask the child to sort the canisters by weight. Praise the child as he is able to make finer judgments.
2. Give child two objects to hold. Ask him to tell which object is heavier. Teach child to use a balance scale so he can determine if he is correct or incorrect.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 72

AGE 4-5

TITLE: Tells what's missing when one object is removed from a group of three

WHAT TO DO:

1. Place three objects on table in front of child. Ask child to name each object. Tell child to cover eyes as one object is removed from table. Praise child for naming missing object. Add more objects as child gains in skill.
2. Vary objects used each day.
3. Begin with three very different objects.
4. Increase difficulty by having objects have similar colors, etc.
5. If child has difficulty with three objects, begin by using only two objects.
6. Have child say the names of the objects before removing one to help him remember.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 73

AGE 4-5

TITLE: Names eight colors

WHAT TO DO:

1. Ask child to name as many different colors as he can in the kitchen or living room.
2. Have child paste sticker circles on paper to make picture as a reward for naming colors of the circles correctly.
3. Hide different colored squares of paper in one room. Ask child to find them and name the colors as he finds them.
4. Begin with the colors he already knows and add more as he is able to name them.
5. Use phrases like "fire engine red", etc. to help child remember the color names.
6. Initially give him clues like asking "is this red or blue?" Later give him the clue of only the initial consonant sound.
7. Test the child informally in everyday activities by asking him to find you an object by it's color. Such as "put on your blue shirt," or "get me the orange pencil," or "use the green cup."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 74

AGE 4-5

TITLE: Names penny, nickel and dime

WHAT TO DO:

1. Use real coins. Ask child to point to penny with nickel present. Then have child point to penny with dime present. Repeat for other coins.
2. Using three cups, put either a penny, nickel, or dime under each cup. Ask child to find the dime. Praise him for handing you the correct coin even if it was not the first cup he looked under.
3. Put three different pieces of candy or gum on the table. Give the child a penny, nickel, and dime. Tell child that the gumdrop costs a penny. Reward him with candy if he offers correct coin on first try.
4. Put a penny, nickel, and dime in small box. Hold box above child's eye level. Ask him to reach in box and pick a coin. Praise him for naming coin correctly.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 75

AGE 4-5

TITLE: Matches symbols (letters and numerals)

WHAT TO DO:

1. Place 5 alphabet cards in front of child's face up on table. Hold 5 matching cards in your hand. Ask child to draw one card at a time and match it with one on table in front of him.
2. Use puzzle letters or numbers. Have the child fit the symbols into the correct place.
3. Begin with symbols that are very dissimilar such as O, T, and M. Gradually make them more complex like M, W, N, or b, d, and p.
4. Add symbols such as crosswalk, stoplight, telephone.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 76

AGE 4-5

TITLE: Tells color of named objects

WHAT TO DO:

1. Tell the child that apples are red, bananas are yellow, etc. Then ask, "what is red and is something that you eat?" or "What is green and grows outside?"
2. Play a game called, "I Am Thinking." You would say, "I'm thinking of something that is green," etc. The child would then name green objects until he named the object you were thinking of.
3. Ask child to name colors of familiar objects: "What color is our car? What color is the couch? What color is grass? What color are our cows?" Child should name color without seeing object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 77

AGE 4-5

TITLE: Retells five main facts from story heard 3 times

WHAT TO DO:

1. Read and re-read stories and encourage the child to finish the sentence, make the sounds, or act out characters' parts. Ask what happens next.
2. Use the pictures to help him remember, praising the child as he remembers and retells more of the story.
3. Praise child for telling what happened on a favorite T.V. show.
4. Watch T.V. show with child. Tell him about what's happening. Then have him retell five facts about the story to you.
5. Use view master stories. Tell the story as the child looks at the pictures. Then have him tell you about the story as you look at slides. If child is incorrect let him look at the picture too, and make necessary corrections or add more facts.
6. After you tell the story to the child several times let him tell it to other parent, sibling, or friend.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 78

AGE 4-5

TITLE: Draws a man (head, trunk, 4 limbs)

WHAT TO DO:

1. Use circles and lines. Draw a man and have child draw each line after you make one. Use verbal clues.
2. Use simple spoken directions such as "take a good look, what else does the man need?"
3. Show the child how to draw a man first with a ○, then a +, then add legs. He can also add facial parts, hands, etc.
4. Have child lie on brown wrapping paper. Trace his outline. Have child color in himself. Talk about body parts as child colors.
5. Draw part of man for child and let him finish it. Provide him with a complete picture or use as a model. As the child gains proficiency have him draw more of the man himself and remove the model.
6. If child leaves out some body parts give him cues like, "does the man have feet?" or point to the place where the body part should be and ask him "what goes here?"
7. Initially accept stick men. When child is proficient at this level require him to draw a man using regular line drawing style. Begin by showing how to put clothes on the man by drawing them over the stick man.
8. Let child trace ginger bread man cookie cutter and fill in detail on the shape.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 79

AGE 4-5

TITLE: Sings five lines of song

WHAT TO DO:

1. Sing the entire song and repeat it several times. Then sing one line at a time and encourage the child to sing the line with you and then by himself. Repeat, adding lines.
2. Records of familiar songs that can be replayed by the child are good for practice.
3. After singing song several times, you sing first part of each line and let child finish it.
4. Use any song the child enjoys including jingles from television commercials and popular songs.
5. Praise the child even if he leaves some words out at first. Gradually require him to include more words.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 80

AGE 4-5

TITLE: Builds pyramid of 10 blocks in imitation

WHAT TO DO:

1. You take six blocks and give six blocks to the child. Have him imitate each of your movements as you slowly build your pyramid.
2. Take six small blocks and place them in front of the child. You build a pyramid, take it down and ask the child to build one like yours. Praise him. Show him where each block should be placed by pointing.
3. Give the child six blocks and you take six blocks. You build a pyramid and leave it standing and ask the child to build one like it. Praise success.
4. Follow same procedure using all ten blocks.
5. Give the child verbal clues as he works. Say "straighten them up," "that one needs to go over farther," etc.
6. Draw outline of pyramid on piece of paper. Place paper up against wall and have child fill in outline with blocks by building his pyramid up against outline.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 81

AGE 4-5

TITLE: Names long and short

WHAT TO DO:

1. Use pencils, pipe cleaners, draw lines, or cut out different lengthed strips of paper or material. Point to the long one and say "This is long," then ask which one is long. Repeat again and say "Which one is long;"—this one. Then have the child point to the long one. Change the position of the objects and ask the child again to show you the long one. Do the same with short.
2. In the beginning use very long and very short lines and then reduce the difference gradually as the child gains in skill.
3. Line up whatever items you are using so that both begin in the same place _____. Explain to the child that one is long and one is short. When child can do this, line up the items _____ and have the child tell you that one is long and one is short as he points to them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 82

AGE 4-5

TITLE: Places objects behind, beside, next to

WHAT TO DO:

1. Have child stand behind, beside, and next to a chair or box.
2. Use paired toy objects. (2 chairs or beds and 2 dogs, 2 cats, etc.) You place a cat behind the chair and tell the child where you put the item. Then have child put one in the same place and tell you where he put it. Continue, gradually reducing the cues you give. Don't place your object, but only tell him to put an item behind the chair, etc.
3. Use pictures of the same item beside, behind, and next to. For instance, a cat beside, behind, and next to a chair. Ask child to point to the cat that is behind the chair, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 83

AGE 4-5

TITLE: Matches equal sets to sample of 1 to 10 objects

WHAT TO DO:

1. Use blocks or any small items. You and the child should each have 10 blocks and a sheet of paper. You put any number from one to ten blocks on the sheet of paper. Have the child put the same number on. Don't use the number, but say "put as many as I did on the paper." Have the child check to see if he's correct by matching one of his blocks to one of yours and see if the groups come out equally.
2. Vary the order of the numbers you have him match (1, 3, 7, 4).
3. Use raisins or bits of cereal and let him eat them if he matches your set correctly.
4. Begin by putting out a number of little cups and match one raisin or small item per cup so he sees the one to one correspondence.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 84

AGE 4-5

TITLE: Names or points to missing part of pictured object

WHAT TO DO:

1. Draw pictures of familiar items with parts missing or use commercially prepared pictures. Have child find the part that is missing. Help the child by asking him questions like "does the man have a head?" Withdraw your aid as the child gains proficiency.
2. Begin by using very obvious pictures like horse without a head, or house without a roof. Later use less obvious items like a horse without a tail.
3. Have picture of a horse without leg, horse without tail, horse without head so that the child must look for what is missing rather than learning the specific pictures.
4. Let the child compare the incomplete picture with a complete one to aid him in finding the missing part.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 85

AGE 4-5

TITLE: Counts by rote 1 to 20

WHAT TO DO:

1. Have child count for you to find out how far he can already count. Then say the next two or three numbers and have child repeat. When child can count that far add the next three until child can count to twenty.
2. Put twenty items in front of the child. Let child point to each item and count. When he makes a mistake or stops tell him the next number of the first sound of next number and let him continue counting.
3. Have child count his steps as he walks up to 20 steps.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 86

AGE 4-5

TITLE: Names first, middle, and last position

WHAT TO DO:

1. Use a 3 page book. Name pages as being first, middle, or last. Have child imitate you.
2. Place three objects in front of child on table (xxx). Ask him to point to first, middle, and last object in random order. When child is proficient at pointing, ask him to tell you if the object is the first, middle, or last.
3. You and one other person sit with child. Put child in the middle. Tell him he is in the middle and one person is first and one is last. Change positions. Have him tell you which position each one is in after each position change.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 87

AGE 5-6

TITLE: Counts up to 20 items and tells how many

WHAT TO DO:

1. Use 20 styrofoam bits, bottle caps, popsicle sticks, marbles, etc. as counters. Ask child to give you desired amount. If incorrect amount is given, have child recount aloud with you until correct number is reached.
2. Start with highest number child consistently counts to. Add one more at a time.
3. Deal child 20 cards from a card game. Have him count them and tell you how many.
4. Deal more than 20—have him count them and give you twenty.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 88

AGE 5-6

TITLE: Names 10 numerals

WHAT TO DO:

1. Hide number cards 1-10 in one room. Ask child to find cards and name numeral on each card.
2. Cut thick sponge into cubes. Write numerals 1-10 on sponge. Toss in air as die and name numerals.
3. Use numerals cut from sandpaper or cards with raised numerals. Have child trace numerals with finger as he names them.
4. Use cards with indented numerals or templates. Have child follow outline with pencil as he names them.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 89

AGE 5-6

TITLE: Names left and right on self

WHAT TO DO:

1. Have child wear a red loop on his right wrist to remind him of his right side. While wearing the loop have him point to his left and right body parts. When he is proficient at this gradually reduce the size of the loop until child can point to left and right unaided.
2. If child is right-handed, ask him to show you his right hand, the hand he writes with.
3. Shake hands with child, using right hand. Say, "how do you do?" or "Which hand do you shake with?"
4. Play Lobby Loo.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 90

AGE 5-6

TITLE: Says letters of alphabet in order

WHAT TO DO:

1. Sing alphabet song with child and encourage him to join in. A record or tape of song may also be used.
2. Ask child to say as much of alphabet as he can. Give help when needed to finish saying it.
3. Teach the alphabet in parts. Let child say first five letters and you finish the rest. As child learns the letter let him say more until he says entire alphabet unaided.
4. Alternate saying letters with the child A-Z.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 91

AGE 5-6

TITLE: Prints own first name

WHAT TO DO:

1. Use name cards at dinner table. Encourage child to find his name and sit at proper place. Put child's name on his bedroom door or bed.
2. Print one letter of child's name at a time and have him imitate. Dot out letters for child to trace if he has difficulty.
3. Write part of child's name (Mar___ or __ary). As child learns one letter then have him write 2, then 3. (___ary, _____ry, _____y).
4. Print the letters of the child's name on individual index cards. Have child name them and put them in the proper order. At first let child match them to a model of his whole name. Remove model and let child "peek" at it only when he needs help.
5. Use model of his name and have child trace it. Then have child print name directly below model.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 92

AGE 5-6

TITLE: Names five letters of alphabet

WHAT TO DO:

1. Work with letters in child's name or those he is familiar with.
2. Have child trace and copy letters as you name them.
3. Use letters that are very different (O,T,M,B,A). Name them for child. Then hold them in your hand and let child take them one at a time and name them. If child doesn't know letter, you say the name and have him repeat it.
4. Print letters on index cards. Hide them around the room. As the child finds them, have him bring them to you and name them. Hide the letters and when child finds them you name them for him if he is unable to name them.
5. Encourage child to look for familiar letters such as letters of his name on signs and in stores.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 93

AGE 5-6

TITLE: Arranges objects in sequence of width and length

WHAT TO DO:

1. Cut strips of paper into various widths and lengths. Have child sequence in imitation; then without help.
2. Collect straws, rope, and books of different width. Cut string, paper strips, and shoestring licorice into various lengths.
3. Initially use items that each are one inch longer or wider than the next. Begin with only three items. You put out the first one and have child put the next two in place. Increase the number of items to 10. You put out every other one and have child put the remaining ones in the appropriate spot. Then put out every third one, etc. until child can sequence all of them unaided.
4. Gradually reduce the difference in length or width to ½".

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 94

AGE 5-6

TITLE: Names capital letters of alphabet

WHAT TO DO:

1. Present letters to child in random order and praise him for naming correctly.
2. Child must be able to point to letters upon request before he is asked to name letters.
3. Hide letters and ask child to name them as he finds them.
4. Use letters made from sandpaper. Have child trace as he names.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 95

AGE 5-6

TITLE: Puts numerals 1 to 10 in proper sequence

WHAT TO DO:

1. Have child match number cards to a model set up in sequence of 1-10. Remove one number from sequence and ask child to position numbers once more. Continue removing numbers from model sequence until child is positioning numerals 1-10 in correct sequence without a model.
2. Put out some numbers (1, 2, 6, 8, 9, 10) and let child put in rest. Gradually reduce the number you put out until child sequences all of the numbers himself.
3. If child can name numbers have him count as he puts out the numbers. When he has difficulty have him count as far as he is able and then find the one that comes next.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 96

AGE 5-6

TITLE: Names position of objects first, second, third

WHAT TO DO:

1. Have 3 children stand in a line. Ask who is first in line, etc.
2. Use terms first, second, and third with daily activities. First, I put on my sock. Second, I put on my shoe. Third, I tie my shoe.
3. Have child sequence 3 pictures and name them as being first, second or third.
4. When walking down sidewalk ask him to count first, second, and third house from where you are.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 97

AGE 5-6

TITLE: Names lower case letters of alphabet

WHAT TO DO:

1. Hold letter cards in your hand. Ask child to pick one at a time and to name the letter.
2. Use cards that have the capital letter on one side and lower case on the other. If child does not know letter turn card over to give clue.
3. Use cards that have upper and lower case letters on same side. Go through these several times until child is acquainted with letters.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 98

AGE 5-6

TITLE: Matches capital to lower case letters

WHAT TO DO:

1. Place capital alphabet cards on floor. Ask child to match small alphabet cards to the correct large alphabet card.
2. Show child a sign or word written in all capital or all small letters. Then give him a set of capital or small letters and have him duplicate the word with the opposite case of letters.
3. Begin by teaching only 3-4 letters at a time instead of all 26. When he knows the new items add a few more.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 99

AGE 5-6

TITLE: Points to named numerals 1 to 25

WHAT TO DO:

1. Ask child to match numerals 1-25 and repeat each number after you say it.
2. Work with the numbers in proper sequence initially. When child is proficient at this level present the numbers to him in random order.
3. Line up the numbers 1 to 25. Let child count pointing to numbers each time he says name. Then point to numbers at random and ask child to name. If he can't name each, let him go back to beginning and count and point until he finds out what the number is.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 100

AGE 5-6

TITLE: Copies diamond shape

WHAT TO DO:

1. Draw diamond one side at a time while child observes and copies each line you make.
2. Draw one diamond shape for the child to use as a model. Next to it draw four dots for the child to connect to make another one. Aid him with verbal cues or physical guidance if necessary. Gradually reduce size of dots or make them lighter. Then withdraw verbal cues and physical guidance until child can copy diamond shape with only the model to look at.
3. Have the child trace diamond templates.
4. Have child trace sand paper diamond shape with his finger before having him draw it.
5. Draw a +. Have child connect ends to form a kite.
6. Draw a tent. ∧ Draw another tent upside down ∨ right below it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 101

AGE 5-6

TITLE: Completes simple maze

WHAT TO DO:

1. Draw ⌊ shape double lines ½" apart have child draw line between them. Gradually increase the number of corners and decrease the distance between the two lines.
2. Draw pictures of people or animals at the beginning point and a picture of their home at the end. Ask child to find the road for them to get home.
3. If child has trouble drawing between double lines, let him first drive a little car down the "road" or trace with his finger.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 102

AGE 5-6

TITLE: Names days of week in order

WHAT TO DO:

1. Say the names of the days of the week to the child. Have him repeat them back to you.
2. Say the names to the child several times. Then you say the first 5 and let him finish. Gradually say fewer for him and have him say more. If child has difficulty, say the name for him and have him go on. Give him a clue of the initial consonant sound.
3. Let child hang a calendar in his room so he becomes familiar with the order of the days. Draw pictures on various days of calendar to indicate what day the child does certain activities.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 103

AGE 5-6

TITLE: Can add and subtract combinations to three

WHAT TO DO:

1. Give child three blocks. Have him count them. Take one away and say "I took one away, now how many do you have?" Have child count again and tell you the answer. Repeat procedure with different numbers of blocks.
2. Use same procedure with candy or cereal bits. Give 1, 2, or 3. Have him eat one and count again to see how many he has.
3. Give child 1 or 2 blocks. Have him count them. Then give him 1 or 2 more and have him count again.
4. Use a number line. 1 2 3 Let child use this to help him figure out the answer when not using real objects.
5. Use real objects, but have the child try to tell you the answer before counting them to find the answer.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 104

AGE 5-6

TITLE: Tells month and day of birthday

WHAT TO DO:

1. Tell child the month and day of his birthday. Have him repeat it back to you. Later during the day ask him to tell you again. Praise if the child is correct. If not, have him repeat it after you. Continue until child can answer you without the model.
2. First teach the child what month his birthday is in using the same procedure as above. Then teach him the day.
3. Show child month and day on calendar. Have him circle day on calendar and say day and month.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 105

AGE 5-6

TITLE: Sight reads 10 printed words

WHAT TO DO:

1. Begin with only 2 or 3 words. Put the printed word by a picture of the item. Then cover the picture and let child "peek" at the picture only if he can't tell you the word. As child learns the words add new ones.
2. Use the names of colors. Initially write the name of the color in that color. After child has practiced this have him match the colored word to the word written in black. Then present the child with only the word written in black. Let him look at the colored word to find out what the word is if he can't tell you.
3. Begin with words that are important to him and print 3 times on strips of lined tag board such as *Mom, mom, mom, Dad, dad, dad.* Also use his own name. Gradually add new words such as *can, run, and.* Print sentences on the strips such as *Mom can run. Mom and Dad can run.* Staple strips together in book form. Let child read his book to parents, siblings and grandparents.
4. Help child recognize familiar printed words that are usually seen on a sign or with certain colors, such as *STOP,* or name of his favorite cereal. Then show him what the word looks like printed in regular letters; and see if he can recognize it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 106

AGE 5-6

TITLE: Predicts what happens next

WHAT TO DO:

1. Use picture stories of common daily activities. Show the child part of it (taking bath, brushing teeth). Ask child to tell you what happens next. If he can't, show him the next picture and let him tell you (go to bed).
2. In daily activities, let child guess what one would do next; put plug in bath tub, then _____. Allow him to carry through with the next step.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 107

AGE 5-6

TITLE: Points to half and whole objects

WHAT TO DO:

1. Use pictures of half and whole fruits, vegetables, etc. Put out the two pictures and ask the child to point to the half one, or point to the whole one.
2. Use the words half and whole in your speech to the child.
3. Let child divide whole objects in half—break cookies in half, cut banana in half, tear sheet of paper in half. Ask him if the object is whole or half.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

cognitive 108

AGE 5-6

TITLE: Counts by rote 1 to 100

WHAT TO DO:

1. Ask child to count as high as he can. Interject correct numeral if he misses or skips.
2. Teach him to count by 10's so he is familiar with fifties, sixties, seventies, etc.
3. Have him count cards, or beads to you up to 100.
4. When child helps cook ask him to count 100 small marshmellows. When he does it correctly give him the 101 marshmellow or have him count nuts, or chocolate chips.

PortageGuide

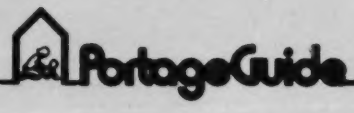
© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

AGE 0-1

TITLE: Reaches for object 6-9 inches in front of him

WHAT TO DO:

1. Suspend a toy from the ceiling on a long string and place child so he can watch toy move and dangle and reach out to hit it. Use stretchy rope to attach objects (elastic thread).
2. Use a favorite toy or food placed within vision. Initially assist child in reaching out and picking up objects. Call his attention to picking them up. Move his hand to touch the object.
3. Allow child to reach out and pat glass or slap hand on table. Demonstrate these activities so he gets idea of reaching out with his hands.
4. Use a suction toy (clown or jumping jack) attach to flat surface 6-9 inches in front of child—help child to reach and grasp toy.



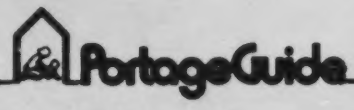
© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

AGE 0-1

TITLE: Grasps object held 3 inches in front of child

WHAT TO DO:

1. Poke child's clenched fist open with your forefinger and insert so he closes fist around it. Playfully move finger so his hand and arm move out from his body.
2. Hold small, easily grasped toy in front of child. If he does not grasp, open his hand and place object in it. Place your hand over his for several seconds, gradually release your grasp.
3. Use a favorite squeaky toy that's easy to grasp and place it first within his reach. Provide any assistance necessary to help him grasp and reinforce with praise and smiles. (Squeak the toy so that he is also reinforced by the sound). Gradually move the toy until it's three inches in front of the child.



© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 3

AGE 0-1

TITLE: Reaches and grasps object in front of him

WHAT TO DO:

1. Sit child on your knee. Hold enticing object far enough in front of him so he must reach out for it.
2. If child does not reach, hold object close to him and gradually pull farther away as he learns to reach.
3. Tie a scarf or necktie or place wooden beads around your neck. Lean over baby so he can see your face and touch the scarf. Shake the scarf so he can see it and reach for it. When he grabs the scarf or even touches it, praise him. Smile to show him you are pleased. Initially move scarf towards baby's hands so he doesn't need to reach as much for it.
4. Use nerf ball hanging from string tied around it. Swing ball slowly in front of or over child's face. Help him to hit the ball by moving his hand.
5. Blow bubbles in front of him. Encourage him to touch and break bubbles by talking to him or clapping and smiling.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 4

AGE 0-1

TITLE: Reaches for preferred object

WHAT TO DO:

1. Limit selection of toys to just a few so he learns to accept one as his favorite. Hold toy in front of him and do not give it to him immediately. Encourage him to reach for the toy.
2. Secure a towel across top of crib. Tie onto it two objects that feel very different (satin cloth, net ball). After a day or two switch the objects from left to right. Later remove one object and replace with something different. Next try 3 objects. Be sure they can all be easily seen and reached by the baby.
3. Use brightly colored objects or toys with facial features to attract his attention.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 5

AGE 0-1

TITLE: Puts object in mouth

WHAT TO DO:

1. Move the child's hands about by clasping them, clapping them, and guiding them to his face.
2. Place an object in the child's hand and help him move it to his mouth. Tape the object to his hand if necessary.
3. Give the child a piece of food and guide his hand to mouth. Place finger food on tray and you pick up a piece and put it to your mouth. Place food in his hand and encourage him to imitate you. If the child does not imitate you, place the food in his hand, then guide his hand to his mouth. Reduce help given by lessening the pressure on his hand.
4. Use a sucker or popsicle. Clasp child's hand around stick. Guide to mouth for initial taste.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 6

AGE 0-1

TITLE: Head and chest supported on arms while on stomach

WHAT TO DO:

1. Place the child on his stomach on the floor, and speak to him to get his attention.
2. Place the child on stomach and forearms and hold toy or rattle above head so that he will have to raise up to look at it. Move toy upward so child will raise head.
3. Place the child over bolster or pillow, hands flat on the floor, and encourage him to look at you by making sounds. Replace the pillow with one that is smaller so that the child will have to do more of the work himself.
4. Place a mirror in front of child's head while on stomach. Make noise or talk to child to encourage head raising.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 7

AGE 0-1

TITLE: Holds head and chest erect supported on one arm

WHAT TO DO:

1. Place child on his stomach and forearms. Hold a bright colored object, preferred toy, or food to one side so child will extend one arm to obtain object. Physically guide hand if necessary.
2. Position child on floor. Place small cloth on head, hanging over eyes. Encourage him to reach up and remove with one hand.
3. Use a pull toy that makes noise or movement, place string with bead or ring within easy reach. Encourage child to pull toy toward him so that toy makes sound or action.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 8

AGE 0-1

TITLE: Feels and explores object with mouth

WHAT TO DO:

1. Hold an object for child to see. Place it in his hand if he doesn't reach for it himself. Guide it to his mouth.
2. Use teething rings, hard and soft rubber toys.
3. Put dry jello mix, honey, peanut butter, or other preferred food substance on the object to initially motivate child to put object in his mouth.
4. Try letting him hold hard teething biscuit, a carrot stick, or large pretzel stick in his mouth. Watch that he doesn't bite or break off large piece.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 9

AGE 0-1

TITLE: Turns from stomach to side, maintains position 50% of the time

WHAT TO DO:

1. Place child on stomach. Physically guide the child in rolling from his stomach to his side. Tuck his arm under him. Hold him in that position and amuse him with toy or conversation.
2. Place child on his stomach. Hold a favorite toy or object just out of reach so he must roll to his side to obtain it. Physically guide if necessary. Gradually reduce aid.
3. Kneel or lay to one side of child. Talk to him and smile to encourage him to roll over.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 10

AGE 0-1

TITLE: Rolls from stomach to back

WHAT TO DO:

1. Place the child on his stomach. Put a favorite toy or object just out of reach. Encourage child to reach for and grasp the object by wiggling it, having it make noise. Continue moving the toy so the child turns over. Give him the toy if he succeeds.
2. Slowly pass object over his head to encourage him to roll after the toy.
3. Sit on one side of child and put your arms out to him and talk to him affectionately to encourage him to roll to you.
4. Place the child on his back in his crib. Let him watch you hang a mobile on the crib. Then place him on his stomach to entice the child to roll over in order to see the mobile.
5. Lie down beside child, tug at his shirt and talk to encourage him to turn to see you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 11

AGE 0-1

TITLE: Moves forward one body length on stomach

WHAT TO DO:

1. Place child on floor, arms extended. Place a toy or bit of food just a few inches out of child's reach. Reward him with object if he is able to get it. Gradually move toy farther away.
2. Position self in front of child with head at same level as child's. Smile and talk to child to encourage him to move forward.
3. Slowly pull child forward by pulling lightly under upper arms.
4. Help him to rock back and forth to initiate movement. He may move backward before going forward.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 12

AGE 0-1

TITLE: Rolls from back to side

WHAT TO DO:

1. Physically guide the child in rolling from his back to his side by taking the upper arm and pulling the child over (pull left arm to right, pull right arm to left). Place a rolled blanket at his back to help maintain position initially.
2. Place the child on his side in a crib, talk to him or ring a bell to get his attention. You should be on the other side of the crib so that he will roll over to see you. Help him if necessary and gradually withdraw the help as the child is able to do more for himself.
3. Place child in a room with rest of family to stimulate him to turn to side to see everybody.
4. Wind up and place a musical toy close to side of head so he will roll over to see it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 13

AGE 0-1

TITLE: Turns from back to stomach

WHAT TO DO:

1. Place child on back. Grasp arm and leg and gently roll him over toward you. Gradually reduce aid.
2. Position child on his side. Place bolster, or pillow behind him so he cannot roll over on his back. Encourage him to roll over on his stomach. Push him gently with the pillow to complete roll over.
3. Slowly pass object over his head to encourage him to roll after toy.
4. Sit on one side of child and put out your arms to him. Coax him to roll to you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 14

AGE 0-1

TITLE: Pulls to sitting position when grasping adult fingers

WHAT TO DO:

1. Prop the child to an almost sitting position. Grasp the child's hands and help him to sit up. Gradually reduce amount of propping items (pillows, etc.).
2. Place the child on his back on floor. Place your fingers in the child's grasp. Enclose his finger with your hand and pull him to a sitting position.
3. Using two people, one kneeling behind the child's head and holding the child, and the other taking the child's hands, pull him to a sitting position. Gradually reduce support given to the head.
4. Lie child on lap with head at your knees. Help him pull to sit using your fingers and bracing feet against your stomach.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 15

AGE 0-1

TITLE: Turns head freely when body is supported

WHAT TO DO:

1. Prop the child securely in infant seat or high chair or corner of large chair or sofa. Walk back and forth in front of him while talking or use a bell or rattle to keep his attention.
2. Sit the child in a room that you are working in, i.e. kitchen, living room. Talk to the child, rattle the dishes, make movements that encourage him to turn his head.
3. Sit child in infant seat or high chair at family dinner table. Reinforce with smiles and by talking for the child to turn his head in response to different family members.
4. Place child in infant seat or propped in chair, cross his hands across his chest and slowly rock him from side to side, so that his head moves freely.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 16

AGE 0-1

TITLE: Maintains sitting position for two minutes

WHAT TO DO:

1. Place pillows around child and keep pillows high on sides.
2. Sit the child in corner of a couch or chair with pillows for support.
3. Sit the child in a high chair with the straps loosely tied for support.
4. Place the child between your legs and place his arms on your legs for support. Gradually sit farther away so he is supporting himself with his hands and only slight pressure on his back.
5. Place child in an infant seat and draw him up to you holding his hands. Support head or shoulders if necessary.
6. Construct a right angle from plywood or cut cardboard box, utilizing one corner. Round edges. Prop child in box, placing one arm over side to maintain balance.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 17

AGE 0-1

TITLE: Puts down one object deliberately to reach for another

WHAT TO DO:

1. Give child a toy to hold in each hand. Then offer a preferred toy or favorite finger food. Help him release object in one hand and grasp new object if he does not do so by himself. Use verbal encouragement. Say, "Put down the block first so you can have the cracker."
2. Immobilize one arm by holding, putting inside shirt, putting under high chair tray, etc. Have him hold object in free hand. Then offer a preferred object so he must release first object.
3. Whenever you see child put down one object to pick up another, reinforce him with smiles and praise.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 18

AGE 0-1

TITLE: Picks up and drops object on purpose

WHAT TO DO:

1. Place child in high chair or any child's chair with tray. Help child grasp object in hand and physically guide hand over side and release object over side making a noise as it hits floor. Show child that you think this is funny. Retrieve object and place back in tray. Do again, gradually decreasing aid.
2. Use blocks and container. Hold block over container and drop. Model activity. Place block near child's hand and encourage him to imitate.
3. Use verbal cues. Say—give me, drop it, pick it up, etc.
4. Objects and containers that make a noise may be more appealing.
5. While bathing child, let him drop something in water to make a splash. Help him retrieve it from the water.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 19

AGE 0-1

TITLE: Stands with maximum support

WHAT TO DO:

1. Hold the child securely around his waist and bounce him so that his legs support him for brief periods.
2. Hold the child in a standing position in front of a mirror, picture or window and praise and talk to the child as he stands.
3. Hold child in front of low table with toys on top. Encourage child to play as you help him stand.
4. Under direction of a physical therapist, use a standing box.
5. Sit child on your lap facing you, pull to stand by having him grasp your fingers. Encourage him to bounce and flex his knees.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 20

AGE 0-1

TITLE: Bounces up and down in standing position while being supported

WHAT TO DO:

1. Place child in a Jolly Jumper (swing suspended on spring in door frame so child's feet touch floor). Hold child under arms. Promote jumping motion by raising up and releasing.
2. Use a "teeter-babe." Help him to bounce initially so that he gets the rhythm.
3. Stand child on your lap and bounce him up and down.
4. Help him stand holding on to end of crib and urge child to jump or bounce.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 21

AGE 0-1

TITLE: Crawls one body length to obtain object

WHAT TO DO:

1. Place the child on the floor and move one of the child's arms forward and repeat this movement, alternating arms.
2. Place the child on the floor. Place a toy or bit of food just a few inches out of the child's reach. Get his attention by tapping the object on floor and talking to him. Reward the child with the object if he is able to get to it. Gradually increase the distance between the object and the child.
3. Place the child on a scooter board so that his tummy is touching the board. Help him to move by moving his arms in a swimming fashion, so that he is propelling the board. Provide goodies for him to go to.
4. Sit in front of child and grasp both his arms at shoulder. Pull him toward you.
5. Put towel under child and hold up both ends of towel so that you help lift the child's stomach from the floor. As he starts supporting himself, reduce aid.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 22

AGE 0-1

TITLE: Sits self supported

WHAT TO DO:

1. Sit on the floor with child sitting between your legs so that he can support himself by placing his hands on your legs.
2. Place the child's hands flat on the floor, palms down. As he is sitting push down lightly on his shoulders in bouncing manner.
3. Place interesting object in front of child so desire to sit is maintained.
4. Use pillows around him to cushion fall if he tips over. Sit facing him with feet outstretched, roll a ball or push a toy car to him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 23

AGE 0-1

TITLE: From sitting position, turns to hands and knees position

WHAT TO DO:

1. Place the child in a sitting position and encourage the child to come to you, using toys or snacks to tempt him.
2. Help the child by giving him support and reward the slightest turn of the hands or body which would be associated with getting into a crawl position.
3. Sit child on the bed, gently tip him to hands and knees position by pushing.
4. In sitting position on floor, pat the floor in front of child. Encourage child to lean forward and pat the floor to get him to put his hands down and lean forward.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 24

AGE 0-1

TITLE: Moves from stomach to sitting position

WHAT TO DO:

1. When child is lying on stomach, roll him to the side, lift his knees toward his chest, have him push with his hands and sit up-right. Praise him while you're giving him aid. Gradually reduce aid.
2. Place the child on the floor on his stomach. Offer the child a piece of cracker or toy and then gradually move it to the side and then raise it to encourage the child to reach and at the same time to change position. Reward with the toy or treat.
3. Provide object to use as lever so he can grasp it and pull himself up.
4. Show child how to back up to a chair or wall and push upward with hands to sitting position.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 25

AGE 0-1

TITLE: Sits without hand support

WHAT TO DO:

1. Place your arm behind the child's back to provide support, while encouraging him to manipulate a toy. Gradually reduce the amount of support you are giving him.
2. Place the child in a sitting position between your legs and allow him to place his hands on your legs for support. As he becomes steadier, give him a toy to play with so he will not use his hands to support himself.
3. Sit child on floor with pillows around him to make him secure, make certain he is sitting firmly on buttocks with legs outstretched for balance. Reinforce by talking and playing with him.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 26

AGE 0-1

TITLE: Flings objects haphazardly

WHAT TO DO:

1. Sit next to the child and give him a ball. Then move a few feet away and hold out your hands, saying, "Throw it." Praise success.
2. Place your hand around his and help him fling the ball, toy or paper and praise him.
3. Sit on the floor, facing the child. Ask him to throw the ball to you. Praise him regardless of the direction the ball is thrown in.
4. Use object that makes noise when thrown. (Beanbag with jingle bells sewn on or rattle.) Or let child throw object in water so it splashes.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 27

AGE 0-1

TITLE: Rocks back and forth on hands and knees

WHAT TO DO:

1. Place a beach towel under child's chest holding the ends. Lift up so only his hands and knees touch the floor. Move towel back and forth so child rocks.
2. Hold child at hips. Move forward and backward.
3. Model rocking back and forth for the child. Then physically guide him through the motions.
4. Place a pillow or bolster under child's chest. Initially guide him in rocking back and forth. Praise him and verbalize "rock-rock" or "back and forth."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 28

AGE 0-1

TITLE: Transfers object from one hand to the other in sitting position

WHAT TO DO:

1. Take brightly colored objects and set several of them within easy reach of child to encourage him to pick them up.
2. Give the child one object and hand him another to be taken by the same hand. Show him how to transfer the first object to the other hand in order to grasp the second object. If he holds two in one hand, or puts them to his chest with one hand then give the third object to him.
3. If the child tends to use one hand more than the other, place a snack in the child's less preferred hand. Reinforce him for transfering to preferred hand.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 29

AGE 0-1

TITLE: Retains two one-inch cubes in one hand

WHAT TO DO:

1. Place child where he cannot easily set an object down. Offer him small objects until he has one in each hand. Then offer a preferred object so he must transfer initial object to other hand. Help him to do this if necessary.
2. Use the one-inch cubes. Keep offering them to him saying, "Hold this."
3. Place two one-inch cubes in one of child's hands. Encourage him to hold them. Give physical aid if necessary. Reinforce with praise and verbalize "take another", "now you have both."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 30

AGE 0-1

TITLE: Pulls self to on-knees position

WHAT TO DO:

1. Position child on knees in play-pen with his hands grasping bars. Maintain position until he is familiar with it by holding him there physically or amusing him with toys or actions.
2. Place child in play-pen in sitting position close to railing. Hold toy just high enough so he must pull on bars to raise himself on knees to reach it. Physically guide him through activity if necessary.
3. Place toys on low table that child can reach easily if on knees. Play with toys on table to encourage child to come and do the same.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 31

AGE 0-1

TITLE: Pulls self to standing position

WHAT TO DO:

1. Place toys or snacks on a low chair or table. Be sure the child is watching as you do this. When the child pulls himself up to obtain them, praise him and let him have the toy or snack.
2. Physically pull the child up and place his hands on a rail or edge, and give him a treat. Small steps or solid pillows may help to provide him with something to place his hands on as he's pulling up.
3. Dangle toys above child's play-pen that he will be able to reach by pulling himself up using side of play-pen.
4. Position child so he has one foot flat on floor and weight on one knee. Tell him to pull with his arms and push with leg. Help by pushing his seat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 32

AGE 0-1

TITLE: Uses pincer grasp to pick up object

WHAT TO DO:

1. Place small item of food such as cereal on tray in front of child. Show him how to grasp it with thumb and forefinger by modeling. Position his thumb and forefinger and guide with your hand if necessary.
2. Use sticky raisins, gumdrops cut in half, or small marshmallows that are moistened to make them sticky. Let child eat them as reward as he picks them up. Use small beads and ask child to pick them up and give them to you.
3. Tape three remaining fingers if he persists in using palmer grasp. Verbalize "pick it up" and reinforce him for doing it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 33

AGE 0-1

TITLE: Creeps

WHAT TO DO:

1. Place the child on a scooter board so that his tummy is touching the board. Help him to move by moving his arms in a swimming fashion, so that he is propelling the board. Provide goodies for him to go to.
2. Place the child on the floor. Place a toy or bit of food just a few inches out of the child's reach. Get his attention by tapping the object on floor and talking to him. Reward the child with the object if he is able to get to it. Gradually increase the distance between the object and the child.
3. Place a beach towel under child's chest holding the ends. Lift up so only the child's hands and knees touch the floor. Propel him slowly along the floor praising him as you go.
4. As the child is held in creep position, pull back on one foot, then let go. There will be an automatic movement to pull that leg forward. Do the same with each leg. Gradually pull more lightly and decrease aid to just taking hold of the foot.
5. Using two people, pattern creeping movement. One person moves arms, the other person moves legs in an alternating manner. Creep to something so activity has a purpose for child. Say "Let's go find Daddy."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 34

AGE 0-1

TITLE: Reaches with one hand from creep position

WHAT TO DO:

1. As the child is in the creep position, encourage him to reach for a toy or object. Reward verbally or with treats any attempt to reach.
2. Place the toy or object close to his hand so he will only have to make a slight hand movement. Gradually move the object a little further from his grasp.
3. Dangle objects from rod or bar that child will be able to reach from a creeping position.
4. When child is creeping, pull a pull toy on a string in front of him within easy reach. Tell him to "get the car", etc. Reinforce him for reaching out.
5. Offer finger food to the child when he is in creep position.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 35

AGE 0-1

TITLE: Stands with minimum support

WHAT TO DO:

1. Stand the child at the side of his crib or playpen and place his hands on the rail. Help him hold his hands there by placing your hands over his.
2. Have the child grasp your fingers then pull him to a standing position, praising and talking to him as you do this.
3. Place your hands under his arms as he holds on to the crib or playpen railing. Gradually withdraw the support so that he is balancing on his own.
4. Place a bar in doorway so child can stand and watch things outside.
5. Place a jump rope, dish towel, etc. under the child's arms. Support him by holding ends of the rope up behind him. Gradually reduce support.
6. After the child has pulled himself to a standing position at chair or sofa sit on the floor near his side and hold toy or treat near enough so he will withdraw one hand and reach for treat or object.
7. Place favorite toys on couch. Encourage child to stand and play with toys using couch for support.
8. Use a "Johnny Jumper" hanging from door frame, lower it so child can place feet firmly on floor. When he tires he can just sit without falling. Reinforce him with praise and smiles.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 36

AGE 0-1

TITLE: Licks food from around mouth

WHAT TO DO:

1. Place food such as peanut butter, jam, or honey around mouth. Model tongue movement. Encourage child to remove the sticky food from his lips.
2. Use a sucker and after child tastes, move sucker around mouth so child will follow it with his tongue.
3. Place a small dab of pudding (or any tasty substance) on upper lip. Encourage child to lick it off with tip of tongue. Repeat by putting taste in corners of the mouth. Let child look at himself in mirror and lick it off.
4. Place food substance on tip of your finger, after putting it on tip of tongue, trace around mouth with fingertip. Praise him and verbalize "that's good" or "yum."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 37

AGE 0-1

TITLE: Stands alone for one minute

WHAT TO DO:

1. Pull the child up to standing position and place his hands on a stable piece of furniture. Talk and smile as you do this. Gradually withdraw support. Offer him toys to get him to let go of object. Reinforce verbally.
2. While he's standing with support, provide a toy, a small mirror, etc. to look at to keep his attention while standing.
3. Praise success and provide a small treat for increasing the time he stands.
4. Give the child something to hold in each hand, like small blocks to help him maintain his balance.
5. Pull the child up to a standing position and place him with his back towards a wall or the refrigerator for support.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 38

AGE 0-1

TITLE: Dumps object from receptacle

WHAT TO DO:

1. Place blocks and cup on a tray. You place the blocks in the cup and then dump them out slowly. Ask child to imitate you. Guide his hand if necessary and praise him as you help him accomplish the task.
2. Place small bits of cereal or cracker into cup for child to remove and eat.
3. Place goodie or raisin in narrow mouthed container. Show him how to remove by dumping.
4. Say "in" pointing into cup, "out" pointing to table or tray. Praise success by hugs, kisses and "good."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 39

AGE 0-1

TITLE: Turns pages of book, several at a time

WHAT TO DO:

1. Read simple stories to the child and show him how to turn the pages as you read the story. Help him turn the pages by guiding his hand. Gradually let him help you turn the pages.
2. Give the child old catalogs or magazines to play with or story books with plastic coated pages.
3. Tape pieces of cereal or candy on pages of book and show child as you do this. Then give him the book and let him find the treats.
4. Use a favorite book, ask child to "find the dog" or object that he recognizes in the book. Praise him for turning pages.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 40

AGE 0-1

TITLE: Scoops with spoon or shovel

WHAT TO DO:

1. In sandbox, demonstrate scooping with spoon or small shovel. Help him grasp shovel and guide through the motion.
2. Use a spoon that is easy to grasp. Help him by guiding spoon into food such as oatmeal, squash, mashed potatoes.
3. Put uncooked navy beans or macaroni in container. Encourage scooping with shovel, measuring cup, large spoon.
4. Use uncooked beans in container. Encourage child to scoop and put into toy truck.
5. Use rice or dry cereal in a bowl, have the child scoop and put into smaller dishes or tea set cups. Reinforce verbally.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 41

AGE 0-1

TITLE: Puts small objects in container

WHAT TO DO:

1. Use any ordinary unbreakable cup and small blocks (1 inch). Place the blocks and cup in front of the child. You take one block and place it in a cup. Then give the child a block and tell him to "put it in."
   a. Take the child's hand and help him pick up a block. Help him place the block in the cup and repeat several times and praise the child.
   b. Give the child a block, tip the cup toward him and point to the cup saying, "put it in."
2. Vary objects and container to keep child's interest using different textured things such as buttons, raisins, stones, or acorns.
3. Use objects that will make a noise when dropped into container. The sound of the object hitting the bottom will act as a reinforcer. After the child has placed the object in the container, help him shake the container to hear it rattle.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 42

AGE 0-1

TITLE: Lowers self from standing to sitting position

WHAT TO DO:

1. Help the child bend his knees to a squat position and move the child's hands down the crib rail, couch or playpen; then lower him to sit and praise him as you do this.
2. Before helping the child to sit, place a favorite goodie or toy on the bottom of the playpen or floor. Be sure that he sees the toy.
3. Guide the child in bending his knees to a squat position with the aid of two people, one behind the child holding hips, the other holding the child's knees in front. Together lower him to sitting position.
4. Stand facing the child holding on to his hands. Have another family member stand behind the child. Together move from standing to sitting position. The person standing in back of the child can touch the back of his knee to help initiate the movement.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 43

AGE 0-1

TITLE: Claps hands

WHAT TO DO:

1. Place the child's hands in yours, and clap both sets of hands together while saying, "pat-a-cake." Praise the child as you do this.
2. Reduce the pressure on the child's hands as you feel him doing more of the action himself.
3. Say "pat-a-cake" while clapping your hands. Encourage him to clap like you. Reward him for pat-a-caking by smiling, laughing, and praising the child.
4. Place the child on your lap, put your arms around him and very lightly hold his wrists bringing his hands together to "pat-a-cake." Stop and hug and praise the child and repeat activity.
5. Clap hands when child does something you like. Encourage him to do the same.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 44

AGE 0-1

TITLE: Walks with minimum aid

WHAT TO DO:

1. Support the child's shoulders from behind. Slight pressure on the shoulders will help him to alternate his feet.
2. Have child carry object (toys, blocks). Support him under his arms. Gradually withdraw major support. Play a walking game, carrying objects to family members. Praise and reinforce him.
3. Two people can be used if it is necessary to hold hips and shoulders.
4. Child walks grasping person's hand. Decrease to finger hold.
5. Child walks hanging onto rope or towel. Gradually decrease pressure on rope.
6. Stand child in playpen with his hands grasping railing. Offer object, holding it so he must walk a few steps hanging onto railing to obtain it. Gradually increase distance.
7. Encourage child to push doll carriage or stroller to gain practice in walking with support.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 45

AGE 0-1

TITLE: Takes a few steps without support

WHAT TO DO:

1. Stand in front of child grasping both hands in yours. Pull him gently forward. Gradually let go. Praise and reinforce.
2. Two people can sit on small chairs with backs facing and about 2 feet apart. Place child between the chairs letting him hold onto one for support. The person should hold out his hand, call the child's name, and give him a treat if he comes. Gradually increase the distance between chairs.
3. Stand child a few steps away from desired object (playpen, stuffed toy on chair, swing). Gradually withdraw support as child moves toward object.
4. Giving the child something to hold or encouraging him to hold on to his own clothing may aid in helping him to maintain balance.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 46

AGE 1-2

TITLE: Creeps upstairs

WHAT TO DO:

1. Position the child's hands and knees on the stairs. Place something on the next step that he would like. Encourage him with spoken cues to get the object.
2. Place the child in the position and physically help him move up the stairs. Hold him, moving his knees and hands. Praise slightest efforts made by the child.
3. Begin with 2 steps for the child to crawl up. Place a toy or goodie on the second step and help him, if necessary, to get it. Reduce help and gradually increase the number of steps to crawl up to get the goodie.
4. Sit at top of stairs and call child. Encourage him to come to you. Have another person stay behind the child in case he slips or tumbles.
5. Place several large pillows or bolsters on the floor and encourage the child to creep up on them.
6. Use a low stool or box against the wall. Encourage him to creep up this one step, then try short flight of stairs.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 47

AGE 1-2

TITLE: Moves from sitting to standing position

WHAT TO DO:

1. When the child is sitting on the floor provide a goddie or toy held above the child's reach to encourage him to stand up. Give him the goodie or toy when he stands.
2. Extend your hand to him and help him get up and then praise him and give him the goodie.
3. Reduce the amount of assistance by letting him do more of the pulling up to reach the standing position.
4. Use a chair. Have child pull himself up to standing position. Gradually use lower chairs.
5. Have the child sit on the bottom stair and encourage him to stand by holding on to your hand or the bannister.
6. Have the child sit on a box or low stool, place a heavy sturdy chair in front of him that he can hold on to help pull himself up.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 48

AGE 1-2

TITLE: Rolls a ball in imitation

WHAT TO DO:

1. Sit facing the child. Place the child's feet wide apart. Place your legs apart, too. Sit 2 feet from the child and roll the ball to him. Place his hands on the ball and help him roll it back to you. Gradually increase the distance between you and the child. Reward all improvements by praising the child.
2. Sit in back of the child. Take his hands and help him hold the ball. Help him roll the ball across the floor to another person. Reduce the amount of help given as the child gains in skill.
3. Roll ball to a simple target set 4 feet away.
4. Sit child in front of mirror. He may try rolling the ball to his image.
5. Use empty detergent bottles as bowling pins. Roll ball to knock them down.
6. Use various sizes and textures or with internal toy that moves to maintain interest.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 49

AGE 1-2

TITLE: Climbs into adult chair, turns and sits

WHAT TO DO:

1. Place child facing front of upholstered chair, hands on chair. Help him raise knee on chair and give him a boost up. Turn him if necessary. Gradually reduce physical aid.
2. Sit in chair. Encourage child to crawl up and sit with you, and give any physical assistance necessary.
3. Remove the seat cushion from the chair so the child doesn't have quite so far to go.
4. Help the child, if necessary, grasp hold of the arm of the chair for support in pulling up.
5. Use a kitchen chair with rungs on the back. Encourage the child to bend over the front of the chair to reach and grasp a rung for support in pulling himself up.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 50

AGE 1-2

TITLE: Puts 4 rings on peg

WHAT TO DO:

1. Use wood or plastic colored rings and a large peg. Let the child explore the rings and peg. Then take a ring and place it on the peg. Then give the child a ring and guide his hand to the peg and help him place it on the peg, if necessary. Praise the child regardless of the amount of help needed.
2. Gradually reduce the amount of physical help needed as the child learns the skill.
3. Give a ring to the child. Give instructions, "Put it on," and gestures (point to the top of the peg). Praise success. When he can place one ring on without either physical help or directions, give him additional rings and continue praising success.
4. Use a ¼" dowel secured in wooden base and metal jar rings. This allows child more space in which to operate and still be able to place ring on peg.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 51

AGE 1-2

TITLE: Removes 1" pegs from pegboard

WHAT TO DO:

1. Remove one peg from board. Ask the child to do the same. Say, "Give me the peg." Hold out your hand. If he does not, take his hand and help him grasp peg and pull.
2. Put just one peg in board, Encourage child to take it out. To motivate him, put happy face or other sticker in peg hole so he'll have to lift out peg to see it.
3. Use commercial 'peg people' that fit into tractors, houses, circus platforms, etc. Encourage the child to pull them out. Provide assistance as necessary.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 52

AGE 1-2

TITLE: Puts 1" peg in pegboard

WHAT TO DO:

1. Place pegs and pegboard in front of the child. Put one peg in the board. Ask the child to do the same. "Put the peg in the board." Praise him when he does.
2. Take child's hand and help him by guiding his hand and placing the peg. Praise him as he succeeds.
3. Gradually reduce help as the child learns the skill and continue praising success.
4. Use 1" pegs to start with. Gradually decrease size of peg as child becomes more proficient with activity.
5. Use small plastic container, cut hole slightly larger than peg in center, the sound of the peg dropping should be reinforcing, when he can put the peg into the container, try the pegboard.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 53

AGE 1-2

TITLE: Builds tower of 3 blocks

WHAT TO DO:

1. Place 6 small blocks on the table. Build tower of 3 blocks. As you place the blocks, have the child imitate you placing each block on the other rather than beginning with the full sequence of 3 blocks. Praise the child after each correct placement.
2. Point to where each block goes saying, "Put it here," substituting instructions for physical help.
3. Take child's hand and help him place one block on top of the other block. Praise the child and gradually remove physical help.
4. Use large blocks at first, gradually reducing size.
5. Use magnet blocks to insure success.
6. Start with a large block for base (3"). Give the child a smaller block to put on top (2-2½"). The third block should be slightly smaller than the second block (1½-2").

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 54

AGE 1-2

TITLE: Marks with crayon or pencil

WHAT TO DO:

1. Use large pencil or crayon and paper. Tape paper to table, so child doesn't have to hold it. Make a mark on the paper. Tell the child to make a mark like yours. A mark can be (|) or (—). His mark need not be exactly like yours. Praise any attempt.
2. Use large strokes covering the entire page and make them quickly, to encourage imitation. After you have drawn a stroke, give the child a crayon and take his hand and help him make the stroke. Do this several times, praising each attempt and reduce help as the child gains in skill.
3. Practice on paper just using your finger to make the stroke instead of a crayon. Have the child imitate your motions and then go to a crayon.
4. If an average sheet of paper is not large enough for the child, start with a newspaper. Gradually reduce the size of paper. A water base marking pen might encourage the child to try.
5. Chalk and chalkboard, magic markers, lipstick, paints, magic slates may also stimulate the child in wanting to mark.
6. Place paper on wall or to refrigerator front so child can stand to mark.
7. Melt crayons and mold into blocks of color that can be easily grasped by child (palmer grasp).
8. Use finger paint or shaving cream on tabletop with child and practice making lines with fingers.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 55

AGE 1-2

TITLE: Walks independently

WHAT TO DO:

1. Stand the child with his back against furniture or wall, facing you. Have a toy or goodie ready. Sit on the floor a few feet from the child ready to catch him if necessary. Ask him to come to you, holding the goodie out for him.
2. Provide a doll buggy or stroller with the handles lowered, or a large cardboard box, so the child can push it. This will provide him with support while gaining practice in walking without parental help. Pushing a small child's chair across the floor will provide the same kind of practice.
3. Place 2 small chairs within two to three feet of each other and place the child between the two chairs. A parent and brother or sister can sit in each chair. Encourage the child to move from chair to chair by using sugar coated cereal supplied by each person. Gradually increase the distance between the chairs. Praise the child for each improvement.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 56

AGE 1-2

TITLE: Creeps down stairs, feet first

WHAT TO DO:

1. Put the child at the bottom of stairs. Have him watch you creep down a few steps, making a "whee" happy sound as you come down.
2. Place the child on the last step from the bottom. Put your hands on his waist and help him creep down giving all verbal and physical help needed.
3. Repeat over and over giving less help each time and gradually adding to the number of steps to creep down.
4. Sit at bottom of steps. Call child to come down the steps to you.
5. Put child at top of steps. Position yourself 2 steps lower than child. As he comes toward you, move down the steps just in front of child. When child reaches bottom of steps praise and hug him.
6. Initially use a short flight of stairs or motor development stairs available through equipment supply centers.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 57

AGE 1-2

TITLE: Seats self in small chair

WHAT TO DO:

1. Place a large chair next to the child's small chair. Slowly sit in the large chair, point to the small chair and ask the child to sit in the chair just like you.
2. Stand him near his chair and lower him to the seat. Praise him.
3. Stand him up again with his back close to the chair. You let go and see if he sits. Place his hands on side of chair as he sits. Praise success.
4. Stand the child in front of the chair, show him how to place his hands to his sides and move them back so that he can touch the chair with his hands before he begins to sit.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 58

AGE 1-2

TITLE: Squats and returns to standing

WHAT TO DO:

1. Play ball or bean bag games that require the child to pick up the object in order to continue playing with it.
2. Have the child pick up and put away his toys.
3. Place some of his favorite objects in a place where bending and straightening up is required to get them.
4. Have him imitate you, "now we are small," (when you squat) and "now we are tall" (when you straighten up).
5. Hold his hands to support him as he lowers himself to a squatting position.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 59

AGE 1-2

TITLE: Pushes and pulls toys while walking

WHAT TO DO:

1. Provide a doll buggy or stroller so the child can push it. Pushing a small child's chair or cardboard box across the floor will provide the same kind of practice.
2. Provide a pull or push toy such as Fisher-Price "popper" that moves or makes sounds.
3. Put string or handle in his hand. Direct him to walk to somebody and show off his pull toy.
4. Hold your hand over his as he walks along pulling toy.
5. Make a "train" of containers or shoe boxes fastened together with string, he could place small toys or objects in the "train," and pull it.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 60

AGE 1-2

TITLE: Uses rocking horse or rocking chair

WHAT TO DO:

1. Lift the child on the horse or chair. Begin the rocking motion for the child.
2. Place the child in a sitting position in front of you. Sit on the floor so that his back rests against your chest. Show him a rocking motion by rocking your body back and forth.
3. Place the child on floor facing you. Grasp hold of his hands telling him, "Let's row a boat." Pull him gently toward you, then push towards him.
4. Place the child in the rocking chair or on a rocking horse. If a rocking horse is used, be sure the child's hands are put on the handles or bars. Use only a very gentle rocking motion. If the child shows any fear, take him off. Place a doll or animal on the horse or chair and let the child watch the animal "rock" as he pushes, then try the child again.
5. Encourage the child to mount the horse alone. Use a step stool if needed.
6. Place the child in a small rocker so his feet touch the floor. Show him how to push with his arms and legs to get the rocker going. Reduce help as the child begins to rock himself.
7. Use a child-size rocker that plays music as it is rocked.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 61

AGE 1-2

TITLE: Walks upstairs with aid

WHAT TO DO:

1. Practice walking up curbings holding onto the child's hand. Praise and encourage him.
2. Begin with the two bottom steps on a set of stairs. Have the child place his hand on the rail and you take the other hand. As you walk up the step, gently pull on the child's hand to encourage him to step up. Praise him as he does.
3. Place goodies on every other step. The child should walk up stairs using the railing and your hand for support. He can have a goodie each time he steps up.
4. Move his legs up and down in a marching fashion. Then place one leg on a step. Place your hand behind his knee and move his leg up to the other step. Praise and reward him for each step he takes.
5. Walk up the stairs backward in front of the child and reward him for each step he succeeds in climbing up.
6. Practice marching to music. This will give him the idea of stepping up.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 62

AGE 1-2

TITLE: Bends at waist to pick up objects without falling

WHAT TO DO:

1. Roll ball to child as he stands. Ask him to pick it up.
2. Model how you want child to pick up objects. Praise child for bending at waist as you do.
3. Have child pick up tall objects at first. As child becomes more coordinated at bending over, reduce the height of objects to make activity more challenging.
4. Have the child pick up toys or books and place in toy cart of box. Reinforce by clapping each time he succeeds. You can take turns, first you pick up an object and clap, then have the child pick up an object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 63

AGE 1-2

TITLE: Imitates circular motion

WHAT TO DO:

1. Show the child how to make a circle by making gross concentric movements on paper for the child to copy.
2. Take the child's hand and guide him in making the circular movements with a crayon. Praise the child as you do this.
3. Having the child use his finger to make the circular movement on the paper, in flour, fingerpaint, or in sand will give him additional practice before using a crayon.
4. Have the child trace around the circle you draw. Then encourage him to make one on his own. Reward "good circles" by drawing "happy faces" inside them.
5. Use large newspaper to encourage gross movement of the arm before reducing the size of paper and requiring the finger movement of fingers and hand.
6. Let the child make circles by swinging his arms around in large circle.
7. Have the child practice on a tile wall in bathroom or on a plastic table top using suds or shaving foam.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 64

AGE 2-3

TITLE: Strings 4 large beads in two minutes

WHAT TO DO:

1. Use large beads and string with plastic coated ends.
   a. Hold the string at the base of coated tip. Place the bead on the tip and with the other hand take hold of tip. Remove your hand from base of tip and let bead drop.
   b. Repeat the process, but this time let the child place bead on tip. Have him hold the tip and you remove your hand and let the bead drop.
   c. Place the child's fingers on base of tip and help him hold it. Let him do the whole process, with as little help as needed. Praise and reward the child for each success.
2. Hold the string so it dangles next to edge of table or chair. Once bead is on string it will drop quickly to end of string. Child can pretend he is stringing fish.
3. If task is too difficult, use large blocks with a hole in the middle and a round stick to put through the hole.
4. If fine motor control is poor, rest the arms on the table and make the end of the string stiff with glue or tape.
5. Use a "thread-a-block." (Large wooden block with holes and dowel like needle) to practice.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 65

AGE 2-3

TITLE: Turns door knobs, handles, etc.

WHAT TO DO:

1. Place hand over child's and turn knob. Reinforce and verbalize "turn."
2. Use kitchen play set with knobs and handles. Put a favorite toy or treat inside cupboard as child watches. Close door and ask child to find it.
3. Stand in bedroom or closet and close door. Ask child to open door to find you.
4. Let child help you by turning water on and off, opening doors in stores, etc.
5. Have the child turn knobs on musical toy to practice.
6. Use large plastic nuts and bolts to improve skill at turning.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 66

AGE 2-3

TITLE: Jumps in place with both feet

WHAT TO DO:

1. Stand in front of child holding both his hands. Have him bend his knees as you do. Lift his hands up as you jump up, keeping feet together. Reinforce him and verbalize, "jump."
2. Use mini-trampoline or inner tube with canvas stretched over it as base instead of floor. Use rim of innertube. Jump on innertube with a piece of plywood on it.
3. Use the bed as a base for jumping until child has idea of motion.
4. Have child jump up, as if making a basketball jump shot, raising his arms above his head may help him to gain upward momentum.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 67

AGE 2-3

TITLE: Walks backwards

WHAT TO DO:

1. Choose open area to avoid bumping into things. Model activity. Have child imitate.
2. Lead child through activity, holding his hand.
3. Stand in front of the child, hold his hands, move your feet forward one at a time to touch his toes as a signal to move that foot back. Reinforce and verbalize "back" as he moves.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 68

AGE 2-3

TITLE: Walks downstairs with aid

WHAT TO DO:

1. Practice walking down starting at the bottom step and gradually increasing to 3-4 steps and finally to top of stairs.
2. You walk downstairs backward in order to face the child. Talk to him, encouraging him to move one foot down. Place your hand on his foot, pick it up, move his foot down. Make sure you are giving him full support and assurance so the child doesn't become frightened. Praise him for each attempt to move down one step.
3. Stand directly in front of the child on next step down. Hold the child by his hips, firmly. Ask him to take a step down. You may need to move his body towards the side of foot he's using and brace him as he comes down. Gradually reduce aid and continue to praise him.
4. You may need to start the child on a short flight of stairs, he could sit down and "bump" down on his buttocks to the last step, then have him take the handrail and step down. Gradually increase the number of steps that he walks down.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 69

AGE 2-3

TITLE: Throws ball to adult 5 feet away without adult moving feet

WHAT TO DO:

1. Begin by sitting facing child, rolling a ball, then standing and rolling a ball back and forth, then throwing it. Praise and reinforce.
2. Play a game with an innertube or basket and beanbag or ball, trying to toss the ball or bag in the ring.
3. Sit about one foot from the child. Toss or roll a ball to him or place it in his hands. Tell him to "throw" ball to you. Remain close to him, making sure your hands are near his to facilitate catching. Praise behavior. Repeat procedure several times and lengthen the distance gradually.
4. Sit behind the child, take each arm while he's holding the ball and guide him in throwing the ball. Praise and reward him. Gradually remove the aid as he gains in skill.
5. Use a beanbag, foam rubber ball, or large plastic ball and stand about 3 feet from the child and encourage him to throw the ball to you. Praise improvement in direction.
6. Use a large styrofoam ring or a wastepaper basket for the child to aim at. Have the rest of the family participate too.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 70

AGE 2-3

TITLE: Builds tower of 5-6 blocks

WHAT TO DO:

1. Place 6 blocks before the child. Ask him to build a tower.
   a. Praise him for each block he places on the tower.
   b. If he stops at 3, hold out another block to him and ask him to place it on the tower. Guide his hand if necessary. Praise success.
   c. Gradually remove aid (verbal cues and physical aid).
2. Put a sticker or star at a point "6 blocks high" on a wall. Tell child to try to build tower up to reach the star.
3. Let child knock down tower as a reward.
4. Have the child practice stacking using other materials such as sponges, cans, plastic freezer containers, or books.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 71

AGE 2-3

TITLE: Turns pages one at a time

WHAT TO DO:

1. Provide the child with books to look through and manipulate.
2. Have him turn the pages for you while you read the story. Praise and thank him for helping you.
3. Use a picture book with cardboard pages. Reinforce him for success.
4. Show child a picture of himself. Place picture under next page to be turned to encourage child to turn page to find picture.
5. Make a scrapbook of pictured favorite objects, place index tabs on the corners of the pages for ease in turning.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 72

AGE 2-3

TITLE: Unwraps small object

WHAT TO DO:

1. Show the child how to remove wrappings, using a treat both you and the child will enjoy.
2. Begin by partially removing the wrapping and allowing the child to help more and more with the task.
3. Vary the wrapped items so the child will not lose interest—such as bits of cereal, cookies, crackers, a small toy, or a book.
4. Wrap an item in many layers of paper. Let each member of the family remove one layer and person who removes last layer gets the item as reward. Be sure that at least the first time the child gets the reward.
5. Wrap blocks or balls in foil. Or wrap cookies for snacktime. Foil is excellent as it forms the shape of the wrapped object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 73

AGE 2-3

TITLE: Folds paper in half in imitation

WHAT TO DO:

1. Pretend to wrap up a pencil, crayon, or candy.
2. You fold paper in half. Have child copy action.
3. Draw a diagonal line on paper. Let child fold on this line.
4. Bring one edge of paper over to other edge and ask child to create the fold. Praise child. Reduce amount of help given.
5. Let him try folding materials, such as towels or hankies.
6. Let child practice refolding items with creases, like napkins and kleenex.
7. Use construction paper have the child fold in half to make tents, make a "tent city" with correctly folded papers.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 74

AGE 2-3

TITLE: Takes apart and puts together snap-together toy

WHAT TO DO:

1. Hold child's hands in yours as you pull toys apart and put together again.
2. Attach objects together with "Velcro" and have child imitate pulling apart. Reinforce.
3. Play tug-of-war with child by each holding a large plastic object that has been fastened to the other in an attempt to pull them apart.
4. Use strips of tape with grippers attached to practice.
5. Attach facial features to a felt "happy face" with snaps or grippers, have the child take off and put on the features.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 75

AGE 2-3

TITLE: Unscrews nesting toys

WHAT TO DO:

1. Place child's hands on top and bottom of toy. Put your hands over child's and make twisting motion to unscrew.
2. Use jars with screw lids to practice twisting motion and put treat inside clear jar so child can see it.
3. Place goodie in each section of nesting toy.
4. You hold bottom piece while child unscrews top.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 76

AGE 2-3

TITLE: Kicks large stationary ball

WHAT TO DO:

1. Show him what to do by walking up to a ball and kicking it yourself. Then have the child imitate you.
2. Stand a few feet from the child, kick or roll a ball to him for him to kick back to you.
3. Physically guide the child in the act of kicking. Move his leg from the knee and ankle. Have him maintain balance by holding onto a chair.
4. Demonstrate kicking motion several times and ask child to imitate you. Praise him when he does.
5. Practice kicking other objects—plastic pail, pillow, etc.
6. Tape a weight or bean bag to a ball so that it will travel in an erratic pattern when kicked.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 77

AGE 2-3

TITLE: Rolls clay balls

WHAT TO DO:

1. Use play dough or make your own.
2. Break off a small piece of clay and show child how to roll ball between palms or on table with one palm.
3. Make a nest for child and have him put rolled balls into nest as bird eggs.
4. Let child help you roll cookie dough into balls and then flatten them with bottom of a glass.
5. Use sand and water outside to form round balls. Bake in the sun.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 78

AGE 2-3

TITLE: Grasps pencil between thumb and forefinger, resting on third finger

WHAT TO DO:

1. Place pencil in correct position in child's hand. Guide his hand as you mark on paper. Praise child for making mark while holding pencil correctly.
2. Use ink crayons. Show child how to mark. Physically guide him in holding pencil, gradually reduce aid as he increases in skill. Reinforce him for holding pencil correctly.
3. Grip aids are available commercially to help maintain correct grasp. Wrapping popsicle sticks around the pencil will also form a triangular base.
4. Large manuscript or beginner pencils are easier to grasp.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 79

AGE 2-3

TITLE: Forward somersault with aid

WHAT TO DO:

1. Demonstrate the somersault by doing one yourself.
2. Help the child hold his head down as he rolls over. Hold him and push as he rolls. Be sure your hand is in back of his neck to protect him.
3. You somersault with the child by having him imitate each of the movements needed to accomplish the skill—for instance, he gets on his hands and knees in imitation of you, he tucks his head in imitation of you and so on until the final sequence of behavior is accomplished.
4. Position the child bent over with knees flexed, head and hands on floor. Remind him to tuck in his head, and physically guide him in "walking" his feet forward to tip over. Gradually reduce help using verbal cues of "walk," and "head in" and a gentle push as you say "over." Reinforce with praise and clapping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 80

AGE 3-4

TITLE: Pounds 5 out of 5 pegs

WHAT TO DO:

1. Use 2 hammers, one for you and one for child. Let him imitate you pounding.
2. Show the child how to pound. Give physical help by guiding his hand. Use a pegboard with clothespin-size pegs that fit but can be pounded deeper.
3. Praise the child and reduce help as he gains skill and aim.
4. Begin by pounding down all the pegs but one in the center. Physically guide him if needed and gradually reduce aid as he begins to pound more accurately. Add one peg at a time as he increases in skill. Reinforce by praising good pounding.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 81

AGE 3-4

TITLE: Puts together 3 piece puzzle or formboard

WHAT TO DO:

1. Hand the child one shape at a time beginning with the circle. If necessary, point to the correct hole and guide his hand. When he can replace the circle without any help, hand him the square and then the triangle to replace.
2. Have the child trace around the empty shape with his finger and then find one that looks and feels like that shape.
3. Place the shapes above or next to the correct openings and then have the child replace them. Praise the child after each correct placement.
4. Use a large wooden puzzle with 3 forms: a circle, square, and triangle. At first, tape the triangle to the puzzle so the child will not be distracted by the third form. Place knobs on each puzzle piece so they are easily grasped. Remove the square and circle and give each shape to the child one at a time, for him to replace. Praise success.
5. Remove only the circle and give it to the child for him to replace. If necessary, show him where to place it by pointing to the correct hole. Repeat several times until the child can place the circle in the correct hole without error or help. Then add the square for him to replace.
6. Asking the child to look for and find the shape that is the same as the empty slot in the puzzle will aid in avoiding trial and error placement.
7. Have the child trace the outline of the shape and its hole with his finger to aid in identifying like shapes.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 82

AGE 3-4

TITLE: Snips with scissors

WHAT TO DO:

1. Place child's fingers in the proper position. Hold your hand over his and say, "open," "shut," as you cut.
2. Begin by cutting narrow strip of paper with one stroke. Praise the child as he gains in skill.
3. Fringe sides of paper by cutting 1 snip at a time around edges.
4. If child cannot manipulate scissors go back to activities such as picking up objects such as cotton balls or marshmallows with tongs and transferring them from one container to another.
5. Use training scissors with double handles, with which you guide his hand.
6. Hold paper for child as he snips. Then, let child hold paper and snip.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 83

AGE 3-4

TITLE: Jumps from height of 8 inches

WHAT TO DO:

1. You jump, ask the child to do the same.
2. Make chalk lines on sidewalk, or yarn lines on rug. Encourage the child to jump between the lines.
3. Jump from 1 colored circle to another placed on the floor.
4. Encourage the child to jump off the bottom step of stairs or curb by standing in front of him and holding your arms out to catch him if necessary.
5. Jump from a 3" book. Increase height gradually and praise child for each improvement.
6. Encourage the child to jump from edge of carpet onto a bare floor or from a secured scatter rug or carpet sample to floor. Reinforce with praise and clapping for good jumping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 84

AGE 3-4

TITLE: Kicks large ball when rolled to him

WHAT TO DO:

1. Show him what to do by walking up to a ball and kicking it yourself. Then have the child imitate you.
2. Standing a few feet from the child, kick or roll a ball to him for him to kick back to you.
3. Physically guide the child in the act of kicking. Move his leg from the knee and ankle. Have him maintain balance by holding onto a chair.
4. Demonstrate kicking motion several times and ask child to imitate you. Praise him when he does.
5. Child may have to lean against a wall to start out with the kicking.
6. For additional practice in kicking a ball in motion, fasten the ball as a tether between two stakes or across a gate outside, or across a doorway inside, have child kick the ball and it will return to him. Reinforce him for good kicking.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 85

AGE 3-4

TITLE: Walks on tiptoe

WHAT TO DO:

1. Have the child watch you as you walk on tiptoe and encourage him to imitate you.
2. Encourage the child to reach for objects on a table or counter where he must stand on tiptoe with support to get the object.
3. Place feet patterns made of construction paper on the floor. Play "follow-the-leader", having the child imitate what you do. Praise success and place a reward on every 4th pattern so that if child has completed the previous 4, he will be rewarded. Gradually decrease use of tangible rewards and use verbal praise.
4. Walk on tiptoe in stocking feet, then try it while wearing slippers or shoes.
5. Hold dowel or wooden spoon above child's head so that he reaches for it on tiptoe, walk a few steps at a time, gradually reduce your grip on rod and let child walk independently holding it above his head. This will help him maintain balance on tiptoe. Reinforce for good walking.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 86

AGE 3-4

TITLE: Runs 10 steps with coordinated, alternating arm movement

WHAT TO DO:

1. Encourage games involving running. (Catch me, race around yard, etc.)
2. Have races with siblings and dad.
3. Hold the child's hand and run with him slowly. Gradually increase the speed of gait and gradually remove your support. Praise success.
4. Practice running fast, then slowly, modeling for the child. Praise good running.
5. Practice by pretending to be a race horse, a "plow" horse, or different animals such as deer or fox, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 87

AGE 3-4

TITLE: Pedals tricycle five feet

WHAT TO DO:

1. If the child cannot reach the pedals, build them up with blocks taped or screwed onto the pedals.
2. Push the child on the tricycle so that he gets the feel of pedaling.
3. Tape the child's feet to the pedals. Move the trike, so that the child can feel how the pedals work. Gradually reduce the amount of tape used. Straps from roller skates may serve the same purpose as tape.
4. Put pressure on the child's knees to help push the pedals down. Continue pushing each knee. Say "up," "down," etc. Decrease aid gradually.
5. Stand about one foot in front of the child on the tricycle. Show the child a goodie and tell him to come and get it. Praise and reward success.
6. Pull trike towards you with rope so child can concentrate on pedaling instead of steering.
7. Put trike in a stand to keep it stationary as child pedals.
8. Put trike on a slight incline so child won't have to use as much pressure at first.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 88

AGE 3-4

TITLE: Swings on swing when started in motion

WHAT TO DO:

1. Use a chair swing first that is likely to be found in a playground.
2. Push child in chair swing. Reassure him by keeping close to the swing, touching child often. Do not swing high.
3. Have the child watch other children swinging and show him that their legs move back and forth to make the swing go. Encourage him to lean "back" and "forward."
4. Don't push the child each time the swing comes back to you and tell him to move his legs back and forth with each swing.
5. As he becomes more independent switch to a swing without sides and have the child hold onto the chain. Be sure the swing is low enough for his feet to touch the ground. Continue encouraging him to swing on his own.
6. Stand in front of child and encourage him to reach out to you with the feet each time the swing comes forward to start a pumping motion.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 89

AGE 3-4

TITLE: Climbs up and slides down 4-6 foot slide

WHAT TO DO:

1. Go down slide with the child on your lap.
2. Place him on the last 2 feet of the slide. Guide him as he descends and praise the child. Then place him a bit higher letting him slide down holding him by the waist. Eventually let him climb to top and descend slide alone.
3. Use a small slide at first, and walk beside the ladder as he climbs. Hold him around waist on the way down the slide.
4. Wait at bottom of the slide to catch him and praise his success.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 90

AGE 3-4

TITLE: Somersaults forward

WHAT TO DO:

1. Show the child how to somersault by doing a few for him to watch.
2. Place child's hands flat on floor. "Tuck" his head under so he rolls over on the nape of his neck. Give physical aid by lifting his legs over. Gradually withdraw aid.
3. When child is in somersault position tell him to push hard with his feet. Praise improvements and success.
4. Use a footstool or stack pillows and a mat. Help the child to lie on stomach across stool with head and shoulders hanging over edge towards mat, have him move forward and help him go over as you say "over." Reinforce for good tumbling.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 91

AGE 3-4

TITLE: Walks up stairs, alternating feet

WHAT TO DO:

1. Help the child accomplish the task by standing in back of him and moving his feet up to the next step skipping the step his other foot is now on.
2. When he can do this with reduced physical help, just touch the leg to be moved.
3. Hold onto the child's hand and help him walk up the steps alternating; then reduce the help. Have him hold railing to increase balance.
4. Have one of the child's shoes tied with red string, the other with green and place colored yarn, red and green on alternating steps going up. Praise the child and reward each improvement in skill. (Red shoe goes on red step, green shoe goes on green step, etc.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 92

AGE 3-4

TITLE: Marches

WHAT TO DO:

1. Begin by marching in place. Model activity for child.
2. If necessary, give aid by grasping child's ankles and gently move legs up and down, alternating.
3. Use a cadence count, left-right, marching music, to establish rhythm.
4. Use baton, drum, cymbals or other rhythm instruments to improve rhythm.
5. Remind child to lift his knees by modeling with exaggerated movements and verbal reminder "knees up."
6. Play marching music with strong cadence beat. Reinforce for good marching.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 93

AGE 3-4

TITLE: Catches ball with two hands

WHAT TO DO:

1. Have the child hold his arms out, and stand behind the child. Have someone toss a ball to the child, standing at first just a foot away. Push child's hands together to help him catch the ball. Praise and gradually reduce aid.
2. Have the child hold his arms out. Make sure the child is watching the ball. Say, "Arms out. Here it comes." Then gently toss the ball to him. Praise the child as he improves. Gradually increase the distance between you and the child when he is catching the ball consistently at a distance of one foot.
3. Use a large, light ball. At first, a foam rubber ball may be appropriate.
4. Use a balloon at first so the child can get some idea of grasping onto a slowly moving object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 94

AGE 3-4

TITLE: Uses templates

WHAT TO DO:

1. Use templates of circle, square, triangle. Demonstrate to child by tracing around inside of template. Lift and show child design to motivate him.
2. Hold template steady for child, show him how to hold and move hand out of way.
3. Show him how to hold it himself with one hand while he traces with other. Tape template to paper if necessary.
4. Ask him to make shape pushing against the cutout edge of stencil.
5. Use ink crayons, colored pencils, and crayons.
6. Let child try tracing around household objects.
7. When bathing, let the child trace wall tile patterns in water and suds with finger.
8. Use shapes in sand box. Encourage child to make "pictures" by tracing objects with finger or stick. Reinforce good tracing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 95

AGE 3-4

TITLE: Cuts along 8" straight line within ¼" of line

WHAT TO DO:

1. Draw heavy lines across 8" x 11" paper. Have child cut strips as you hold paper. Gradually reduce aid.
2. Make paper chains out of strips that were cut correctly as reinforcement.
3. Cut on a diagonal line.
4. Start with a 4" inch long line and lengthen line to be cut as child improves.
5. Draw two lines about ¼" apart and ask child to try cutting between the lines.
6. You may need to begin with long 1' wide strip marked with heavy lines about an inch apart so that child can snip off one inch piece. Gradually increase width of strip so that it will take more and more snips.
7. Use verbal cues (i.e., "on the line," "open," "shut") to keep him cutting until he reaches end of paper. Reinforce good cutting.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 96

AGE 4-5

TITLE: Stands on one foot without aid 4-8 seconds

WHAT TO DO:

1. Place the child in a hallway or between 2 chairs. Have the child hold on to the wall or chairs with both hands as he raises one foot. Count slowly to 5, and praise the child as he gains in skill.
2. Use one small chair or hold one of the child's hands and ask him to stand on one foot.
3. When the child can stand on one foot with support, gradually reduce the support given. Go from holding on to a chair, to holding the end of a pencil (with adult on other end).
4. Walking between rungs of ladder which is placed on the ground, stepping over a suspended rope and kicking a ball will provide the child with momentary practice of standing on one foot.
5. Let the child hold onto the pencil (without support on the other end) or a block to help him balance himself.
6. Count aloud the number of seconds he stands and reward improvement. Start with the goal set at one or two seconds and gradually increase the time criteria.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 97

AGE 4-5

TITLE: Runs changing direction

WHAT TO DO:

1. Show child how to do the activity.
2. Mark a course with tape, string, or markers that would necessitate changing directions.
3. Run relays. Play tag.
4. Practice running with directions such as "Simon Says" or "Captain—May I?" using 2-3 part directions such as "run to the tree and then to the swing."
5. Practice using "left" and "right" as direction words such as "run left, run right, run left" as directed by leader. Reinforce for following directions by allowing child to be leader.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 98

AGE 4-5

TITLE: Walks balance beam

WHAT TO DO:

1. Place the board flat on the floor and walk the length of it showing the child how to balance himself. Walk heel to toe on floor.
2. Have the child look at a spot on the wall (like a picture) while you help him walk the beam by holding onto his hand. Praise the child as he reduces the number of times he falls off.
3. Give the child something to hold in each hand like a small block to help him balance. Have the child hold his arms to the side.
4. Place strips of paper directly on the floor about four feet in length, and one foot in width. Have the child walk between the strips of paper gradually reducing the distance between them. Then try the balance beam. Praise the child as he improves.
5. Place a bean bag on the top of his head. This will help him hold his body and head erect for more balance.
6. Place the board on top of cinder blocks.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 99

AGE 4-5

TITLE: Jumps forward 10 times without falling

WHAT TO DO:

1. Show the child what to do by jumping forward, counting aloud each time as you go. Encourage the child to imitate you. Reinforce him for jumping.
2. Practice jumping in place 10 times, counting aloud so the child and you will know if he's improving.
3. Stand a few feet in front of the child and ask him to jump to you. Count aloud each jump and gradually increase the distance. Praise each improvement in skill.
4. Make chalk lines on sidewalk, or yarn lines on rug; encourage child to jump between lines.
5. Jump over boards or over suspended rope.
6. Play leap-frog, jack-in-the-box, sand bag jump.
7. Pretend you are bunnies and jump around yard.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 100

AGE 4-5

TITLE: Jumps over string 2 inches off the floor

WHAT TO DO:

1. Begin by jumping over markers lying flat on the floor such as tape, yardstick, yarn, etc.
2. Begin by having child jump over a string or jump rope one inch off floor. Gradually raise. Praise all efforts.
3. Stand in front of child (string between you) holding his hands. Physically aid by pulling him up and over string.
4. Secure a rope 2 inches off floor by tying it to the legs of 2 sturdy chairs. Model how to jump over the rope. Encourage the child to jump. Count the number of times that he jumps successfully. Reinforce by praising improvements.
5. Secure a bamboo pole 2 inches off the floor. Encourage the child to jump over the pole for practice.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 101

AGE 4-5

TITLE: Jumps backward six times

WHAT TO DO:

1. Choose open area to avoid bumping into things. Model activity. Begin by jumping backward one time. Gradually increase.
2. Hold child by the waist, either facing him or behind him. Jump together until child is confident enough to jump by himself.
3. At the beach, encourage the child to jump backwards from the sand into the water, start at one jump distance and gradually increase distance.
4. Practice jumping to a named location (i.e. jump to the sandbox, jump to the chair.) Reinforce good jumping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 102

AGE 4-5

TITLE: Bounces and catches large ball

WHAT TO DO:

1. Show the child what to do by bouncing the ball yourself.
2. Stand 3-4 feet away from the child and bounce the ball to him and have him bounce it back to you.
3. Stand behind the child, take his hands and help him bounce the ball.
4. Have the child drop the ball and catch it with both hands on the bounce up.
5. You drop the ball on the floor and have the child bounce it.
6. Hold onto the child's elbow and wrist with both of your hands and withdraw aid to just the wrist. Bounce the ball for him by moving his hand up and down hitting the ball.
7. Use verbal cues as you model and physically guide the action so that the child will use the cues to help with his timing. (i.e. "Bounce and Catch")

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 103

AGE 4-5

TITLE: Makes clay shapes put together with 2 to 3 parts

WHAT TO DO:

1. You and child each roll 5 clay balls. Show child how to stick balls together to form a body of a gingerbread man, a snowman, a rabbit, a cat, etc. Tell him to copy your model. Verbally cue him on placing the parts.
2. You and child each roll 5 "sticks" plus a rectangle. Show child how you attach "sticks" to form legs and tail for an animal or legs for a chair, table, etc. Let clay dry and use objects as play furniture for the animal shapes made of clay.
3. Practice using bread or cookie dough to make men and animals. Reinforce the child by letting him eat the finished product.
4. Use marshmallows and have the child stick them together with frosting to practice making shapes.
5. Use sand and water mixture to make shapes.

PortageGuide

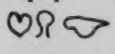
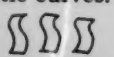
© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 104

AGE 4-5

TITLE: Cuts curve

WHAT TO DO:

1. Cut corners from a square.
2. Cut out circles. You hold paper and turn as child cuts.
3. Cut out "tail" following heavy lines on paper.
4. Use simple shapes with gentle curves. 
5. Cut curved strips of paper. 
6. Use heavy line as guide initially. Physically guide child in holding and turning the paper as he cuts. Gradually reduce the aid to verbal cues of "turn" and "cut on the line" and finally have the child cut on the line independently. Reinforce successful cutting.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 105

AGE 4-5

TITLE: Screws together threaded object

WHAT TO DO:

1. Use jars with lids, nuts and bolts.
2. Hold bottom piece while child screws on top.
3. Place your hands over child's and help him make the twisting motion to screw object together.
4. Child may need to hold container between knees for added stability. Encourage him to hold the jar near the top with left hand and to twist the lid with the right. Reinforce opening jar by having a treat or toy surprise inside the jar.
5. Initially make certain lid is started on threads correctly so that child can finish turning on the lid.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 106

AGE 4-5

TITLE: Walks downstairs alternating feet

WHAT TO DO:

1. Child uses hand rail and holds adult's hand.
2. Tie one of the child's shoes with red string and the other with blue. Place colored yarn, red and blue on alternating steps going down as a guide for the child. Praise child and remove yarn as he improves.
3. Show the child how to "step and hold" or not put both feet on the same step. An exaggerated example may help him to remember to keep shifting feet. Encourage him to use the verbal cues. Reinforce good stair walking.
4. Initially a short flight of stairs or beginning near the bottom of the stairs will allow him to succeed more readily.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 107

AGE 4-5

TITLE: Pedals tricycle, turning corner

WHAT TO DO:

1. Place obstacles in path of tricycle.
2. Have child "chase" you on tricycle as you move in different directions in front of him.
3. Initially stand behind child and help him turn with hands by guiding the handlebars. Gradually reduce the aid in steering until the child can do it himself.
4. When child can pedal successfully forward encourage him to "turn" to the left or toward the sandbox or other object. Physically help him turn the handlebars and gradually reduce aid.
5. Clear a space large enough for the tricycle to make a full circle, tie handlebars in wide turn position so that child has practice riding in a circle.
6. Have the child go around an object such as the sandbox.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 108

AGE 4-5

TITLE: Hops on one foot 5 successive times

WHAT TO DO:

1. Have the child hold onto your arm for initial support. Hop with him across floor and praise the child.
2. Use a rod or stick such as a broom handle. Stand in front of the child holding the broom handle at his chest level and let him hold it with one hand and hop. Gradually let go and let the child hop with the stick.
3. Play stepping stones, hopping from 1 spot to another.
4. Stand a short distance (2 feet) in front of the child and have him hop to you. When he can do this, gradually increase the distance. Praise each improvement.
5. Sometimes giving the child something to hold in each hand, such as blocks, will give the child enough "support" so he can maintain his balance while hopping.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 109

AGE 4-5

TITLE: Cuts out 2-inch circle

WHAT TO DO:

1. Draw circles on paper with heavy black lines. Use different thicknesses of paper.
2. Start with a heavy sheet of paper with a circle about 4 inches around and circles inside that one down to about 2 inches around. Have child cut them out, one at a time, starting with the largest, until he gains the skill of cutting smaller circles. Reward child after each circle and challenge him to cut a smaller one.
3. Encourage the child to practice cutting circles by letting him cut with kitchen scissors (i.e., cheese slices into a circle to toast on a bun, luncheon meat to make designs on bread, etc.)
4. Initially you may need to help him turn the paper or use verbal cue of "turn, turn." Gradually reduce the aid. Reinforce good cutting.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 110

AGE 4-5

TITLE: Draws simple recognizable pictures such as house, man, tree

WHAT TO DO:

1. You draw a house using simple shapes—a square or rectangle plus a triangle for a roof. Ask child to copy. Use verbal cues.
2. Encourage child to sit and draw with colored pencils, crayons, ink crayons.
3. Encourage child as he draws if he forgets important parts by asking child questions like, "Does a house have a door?". "How many legs does a man have?", etc. Praise child for his attempts. His drawings need not look like yours.
4. Have the child shut his eyes and using a black marker make one "scribble" on a paper. Let him open his eyes and make a picture using the "scribble" as a head, a roof, a pull string, etc.
5. Let the child use different materials such as markers, paint, colored chalk on dark paper, etc. Reinforce good drawing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 111

AGE 4-5

TITLE: Cuts out and pastes simple shapes

WHAT TO DO:

1. Cut out geometric shapes. Trace around shapes on paper. Paste shapes into outlines.
2. Cut out picture of familiar objects from magazines. Trace around shape, paste picture into outline to make a scrapbook.
3. Cut colored pieces of paper and paste onto another piece of paper to make a picture.
4. Cut out a red circle, square, and triangle, and a blue circle, square, and triangle. Paste red circle into red outline and blue circle into blue outline, etc.
5. Let child practice cutting by cutting out pictures in sticker books where the pictures are already perforated.
6. Mark around pictures in toy catalog or magazines with markers making heavy triangle, circle, curved or square shapes. Let the child cut them out and paste in a scrapbook or on a large sheet of newsprint.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 112

AGE 5-6

TITLE: Prints capital letters, large, single, anywhere on paper

WHAT TO DO:

1. Provide a model of letter for child to copy.
2. Child can hold crayons as you guide hand.
3. You draw one line at a time and child does likewise until form is made.
4. Use a different color for each line. Tell child to copy form using same color you did.
5. Provide a chalkboard and chalk.
6. Encourage child to form letters by going from left to right and by making downward strokes for vertical letters.
7. Provide practice by letting the child use different materials such as a shoebox of sand and a stick to make sand writing. Print with squeeze tube of frosting on wax paper, when hard child may peel off and eat. Use plain or colored water to "paint" letters on the sidewalk or driveway with a big brush.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 113

AGE 5-6

TITLE: Walks balance board forward, backward and sideways

WHAT TO DO:

1. Play follow the leader on balance board. Have child imitate what you do.
2. Give physical aid to child if he needs it, gradually withdrawing aid.
3. Assure child you will catch him if he falls or stumbles to encourage him to try movements on his own.
4. Let the child pretend he is a car, truck, train or cycle as he moves forward, backs into position to "load" etc. Reinforce good performance.
5. Let the child pretend to be an animal as he walks the board. (i.e., elephant, tiger, bird, etc.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 114

AGE 5-6

TITLE: Skips

WHAT TO DO:

1. Start by galloping—stepping with one foot, hopping with the other.
2. Stand behind the child and hold him under his arms. Push his right leg forward with yours as you begin, saying, "Step, hop, step." Move through the motion slowly. Then do the same with the left foot. Continue until the child can step, hop, alternating feet, using verbal cues.
3. Have the child watch you as you say and do—step, hop, step, hop, skipping slowly so he can watch each movement.
4. Have the child skip holding onto your hand, skip with him slowly saying, "step-hop" as you go. Praise the child as he improves.
5. Have the child skip by himself still giving the verbal directions of "step-hop."

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 115

AGE 5-6

TITLE: Swings on swing initiating and sustaining motion

WHAT TO DO:

1. Child should be able to touch ground with feet when sitting on swing.
2. Model for child how to initiate swinging motion. Praise child for imitating.
3. First have the child practice just sustaining motion. You give him a push to start. When he can do the pumping himself, show him how to initiate movement by pushing off with his feet.
4. Encourage the child to use verbal cues "back" and "up" or "forward" as he swings.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 116

AGE 5-6

TITLE: Spreads fingers, touching thumb to each finger

WHAT TO DO:

1. Demonstrate and ask child to copy.
2. Use physical aid to help child touch thumb to each finger.
3. Have child try picking up small objects with thumb and each of the fingers. Let him keep the objects if he can pick them up.
4. Draw a face on each finger. Encourage the "mailman" thumb to deliver a letter to each finger.
5. Print numerals on each finger tip. Have the child count or say the number as he touches each with his thumb. Reinforce success.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 117

AGE 5-6

TITLE: Can copy small letters

WHAT TO DO:

1. Provide a model for child to copy.
2. Print letters with dotted lines for child to outline.
3. Child can trace cut-out letters or use templates.
4. Place a colored mark as cue for starting point in forming letter.
5. Practice using large pencils, crayons, markers, chalk, paint or different surfaces such as the floor, windows, chalkboards, mirror, table tops with washable materials such as tempera paints, whipped colored soap suds, shaving cream, etc.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 118

AGE 5-6

TITLE: Climbs up step ladders or steps ten feet high to slide

WHAT TO DO:

1. Give child verbal instructions for climbing.
2. Assure child that you are right behind him if he slips. Praise child for climbing independently.
3. Put reward at top of ladder or slide.
4. Initially you may need to follow closely behind and slide down with the child between your legs.
5. Let the child place both feet on each step and make certain he has a firm grip on the railings. Encourage verbally each step up initially.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 119

AGE 5-6

TITLE: Hits nail with hammer

WHAT TO DO:

1. Use 2 hammers, one for you and one for child. Let him imitate your pounding.
2. Show the child how to pound. Give physical help by guiding is hand.
3. Start out the nails for the child, and be sure he can pound them fairly well before having him start the nails out.
4. Space each nail so he has room to miss without hitting another nail.
5. Use soft wood for pounding and nails with large heads.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 120

AGE 5-6

TITLE: Dribbles ball with direction

WHAT TO DO:

1. Show the child what to do by bouncing the ball yourself.
2. Hold onto the child's elbow and wrist with both of your hands and withdraw aid to just the wrist. Bounce the ball for him by moving his hand up and down hitting the ball.
3. You drop the ball on the floor and have the child bounce it.
4. Mark an 'X' on the floor with chalk; have child bounce the ball on top of the 'X' and then catch it.
5. Have child bounce ball several times in stationary position. Then, ask child to bounce ball as he walks toward you or another object.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 121

AGE 5-6

TITLE: Colors, remaining within lines 95%

WHAT TO DO:

1. Color geometric shapes first, then move to simple pictures.
2. Use coloring book with large, simple pictures. Have the child outline the picture first, then color it. Praise child for staying within the lines of pictures.
3. Use Elmer's glue and completely outline the drawing. Allow the glue to dry. This will provide a tactile guideline to help the child color within the lines.
4. Let the child color inside a metal template or make templates of plastic coffee lids or paper plates. As his skill improves try having him color inside a heavy marker line. Gradually reduce aid. Reinforce success at each step.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 122

AGE 5-6

TITLE: Can cut picture from magazine or catalog without being more than 1/4" from edge

WHAT TO DO:

1. Cut object away from rest of page so it is easier to handle.
2. Have child choose object from magazine or catalog that he wants to cut.
3. Let child cut from magazines with thick pages initially.
4. Initially outline the picture with heavy marker lines, reduce the size of the line, then have the child outline with crayon before cutting. As he improves, gradually reduce the aid given. Reinforce good cutting at each step.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 123

AGE 5-6

TITLE: Uses pencil sharpener

WHAT TO DO:

1. Show child where to insert pencil. Hold your hands over his and physically guide him through operation.
2. Use thick pencil at first.
3. Instruct child to take pencil out occasionally to check if it is sharp enough.
4. Count the approximate number of turns needed to sharpen a pencil on your sharpener. Have the child count to that number as he turns the handle so that he does not sharpen away his entire pencil. Reinforce him for doing a good job of sharpening.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 124

AGE 5-6

TITLE: Copies complex drawings

WHAT TO DO:

1. Ask child to carefully look at drawing.
2. Use verbal cues as he attempts to copy.
3. Have child imitate line by line as you draw. Proceed to having him imitate your drawing two lines at a time. Gradually work up to child copying completed drawing.
4. Let child practice using tracing paper over complex line drawings and tracing over them.
5. Have a model for him to look at. Use your finger as a cue or have him trace the line he is going to make on the model, then on his paper before copying the line with his pencil. Reinforce good drawing.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 125

AGE 5-6

TITLE: Tears simple shapes from paper

WHAT TO DO:

1. Show child how to tear a shape. Use simple ones such as a ball, a heart, a leaf, etc. Progress to a doll, an animal. Praise all efforts.
2. At first, make an outline on paper or have child draw guidelines of the shape to be torn out. As he gains the skill of tearing paper with some sort of guide, have him try it without aid.
3. Tape or staple the outline of a shape on a piece of paper. Have child tear around it.
4. Initially use a plastic bowl, cup or plate or a metal template held against the table top. Have the child tear the paper from around the object. Gradually reduce aid to outline of cardboard or drawing. Reinforce success at each step.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 126

AGE 5-6

TITLE: Folds paper square two times on diagonal in imitation

WHAT TO DO:

1. Demonstrate activity. Do one step at a time and have child copy.
2. Draw lines on square to aid child in folding it diagonally.
3. Have child refold paper at first. Have him fold a piece of paper around one that has already been folded.
4. Mark the inside corner of the paper that the child will be folding towards, mark the outside corner diagonally opposite it with the same color as a guide.
5. Use verbal cues such as "make certain the corners are together." Gradually reduce the aid given. Reinforce appropriate folding.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 127

AGE 5-6

TITLE: Catches soft ball or bean bag with one hand

WHAT TO DO:

1. Give child an object to hold in less preferred hand. Stand 3 feet away from child and toss bean bag or soft ball for him to catch with preferred hand. Praise success. Gradually move further away from child as his skill improves.
2. Use object that has more parts to grasp such as a soft pillow, rag doll, washcloth or a rag with a knot tied in it.
3. Have the child put the less preferred hand in his pocket or behind him, let him stand in a corner of the room or against a wall to make it easier to catch the object. Reinforce success.
4. Let the child practice throwing the ball against a wall or a net and catching it with one hand.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 128

AGE 5-6

TITLE: Can jump rope by self

WHAT TO DO:

1. Begin by having child bring rope over head and stop rope in front of feet. Then jump over rope. Continue until child can do both actions in a continuous motion.
2. Use cue words such as "swing, jump!"
3. Have two people turn rope as child jumps.
4. Initially the child should have a thick, rather heavy rope so that it will swing with ease. A lighter rope can have a knot or a series of knots tied in the middle so that it will swing to the floor or ground without tangling.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 129

AGE 5-6

TITLE: Hits ball with bat or stick

WHAT TO DO:

1. Roll large ball on ground. Child can hit ball toward you with bat or stick.
2. Use a whiffle ball and plastic bat.
3. Use an old racquet if child needs wider area to hit.
4. Stand next to child, put arms around him and hands over his, holding bat. Physically cause him to swing at the right moment.
5. Give verbal cues—"now!", "hit!", etc. at time he should swing bat.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 130

AGE 5-6

TITLE: Picks up object from ground while running

WHAT TO DO:

1. Run relay that has running to pick up object and back to starting point as the objective.
2. Object may be placed higher to begin with and gradually lowered to ground.
3. Model the activity for the child and initially use objects that can be picked up easily, such as things with handles.
4. Initially you may let the child run and just touch a certain point, then have another person hand him the object, finally let him pick up the object independently. (Indian Club, bowling pin, wooden baton, balls, bean bags are some objects that might be used.)

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 131

AGE 5-6

TITLE: Skates forward 10 feet

WHAT TO DO:

1. Support the child, under arms or holding hand. Gradually withdraw aid.
2. Show him how to get back to standing position by kneeling in the grass or on the ice and getting up or pulling self up on fence, etc.
3. Initially let child skate on indoor-outdoor carpeting so he won't slip so much.
4. Walk beside the child holding a broom handle or dowel so that he can maintain balance for two or more alternations of feet.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 132

AGE 5-6

TITLE: Rides bicycle

WHAT TO DO:

1. Use training wheels.
2. Support child by hanging onto bike at handlebars and seat while running along side. Gradually reduce aid.
3. Hold the seat from the back just enough to prevent him from tipping over.
4. Have the child start out on a slight incline so that he can gain momentum.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 133

AGE 5-6

TITLE: Slides on sled

WHAT TO DO:

1. Model activity for child.
2. Let child lay on sled as you pull him on level ground. Then pull child down a small incline. Next, try sledding on a small hill, starting halfway down the hill, then starting closer to the top each time.
3. Slide down hill on the sled with child on top of you, then repeat and let him steer the sled, finally let him slide independently with just a push to get started.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 134

AGE 5-6

TITLE: Walks or plays in water waist-high in swimming pool

WHAT TO DO:

1. Let the child adjust to the water temperature very gradually. Have him splash water on himself before he gets in it. If impossible, water temperature should be somewhat close to body temperature.
2. When child is standing in water, let him hold on to edge of pool so he can accustom himself to the feeling of buoyancy.
3. Let child bounce up and down in water while holding onto edge.
4. Get into water with child and let him hold your hand while you walk around.
5. As child becomes able to walk by himself in water, play games with him such as catch or tag.
6. Have the child practice putting his face in the water momentarily, on the beach he can lie with body in water and just head and neck out.
7. Use a life jacket to help the child in being secure as he plays.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 135

AGE 5-6

TITLE: Steers wagon, propelling with one foot

WHAT TO DO:

1. Model activity.
2. Position child in wagon. Physically guide foot if necessary.
3. Place wagon on slight incline.
4. Push child as he sits in wagon until he can control steering.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 136

AGE 5-6

TITLE: Jumps up and pivots on one foot

WHAT TO DO:

1. Model activity.
2. Hold child under arms and physically guide him through motion.
3. Play hopscotch.
4. Stand behind child. Ask him to jump up on one foot and turn around to look at you.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 137

AGE 5-6

TITLE: Prints name on primary paper using lines

WHAT TO DO:

1. Explain guide lines to child.
2. Print child's name on lines. Have him trace.
3. Use a model and have child copy.
4. Direct his moves with verbal cues. Praise!
5. Divide page into large lines about 2 inches high.
6. Dot out letters between lines for child to connect.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 138

AGE 5-6

TITLE: Jumps from height of 12 inches and lands on balls of feet

WHAT TO DO:

1. Model activity. Explain and demonstrate landing on balls of feet. Child then imitates.
2. Use verbal cues, bend your knees, land on balls of feet.
3. Stand in front of child. Grasp his hands and help him jump.
4. Let the child jump into the water at the pool or beach.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 139

AGE 5-6

TITLE: Stands on one foot, no support, eyes closed, 10 seconds

WHAT TO DO:

1. Model activity.
2. Count aloud to 10.
3. Hold child's hand, finger, clothing to help him maintain balance. Gradually decrease aid.
4. At first, let child stand with the toes of his other foot on ground for some support.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

motor 140

AGE 5-6

TITLE: Hangs 10 seconds from horizontal bar bearing own weight on arms

WHAT TO DO:

1. Hold child at waist while he hangs on bar. Gradually decrease support.
2. Use a bar that is low enough so he is suspended only a few inches from the ground.
3. Let the child climb the ladder side of bars set. Encourage him to climb up one rung and hang by his arms briefly holding his feet above ladder rung. Gradually increase the time he supports his weight.

PortageGuide

© 1976 Cooperative Educational Service Agency 12

The Portage Project is a homebased preschool program whose development was funded by the Office of Education, Bureau of Education for the Handicapped in 1969. The curriculum contained here is the result of the nine years of experience the project staff has had working with parents and their preschool children. The Portage Project has been recognized as an effective and replicable model for early childhood education as evidenced by unanimous approval by the United States Office of Education Joint Dissemination and Review Panel in 1975. This model of service to parents and children has been replicated by programs throughout the United States and Canada. The curriculum has been translated into many foreign languages and has been used by teachers throughout the world for the past seven years.

Other Materials Available From The Portage Project:

Portage Guide to Early Education, revised teacher edition. S. Bluma, M. Shearer, A. Frohman, and J. Hilliard, 1976.

Guiá Portage de Educación Preescolar. S. Bluma, M. Shearer, A. Frohman, y J. Hilliard, 1978.

Portage Parent Program. R. Boyd, S. Bluma, and K. Stauber, 1977.

Portage Guide to Home Teaching. S. Weber, **et al,** 1975.

CESA 12
412 E. Slifer Street
Portage, Wisconsin 53901

Parents are their child's first teachers. The role you play is teaching your child developmental skills is one of great importance. Perhaps you have questions about what you should teach your child? Perhaps you wonder at what age most children learn a particular skill? Perhaps you wonder how you can teach your child?

This guide has been developed to assist you, the parent, in answering these questions. It provides you with a list of important developmental skills children learn during the preschool years, gives age levels at which children usually learn these skills, and supplies suggestions for several ways to teach each skill.

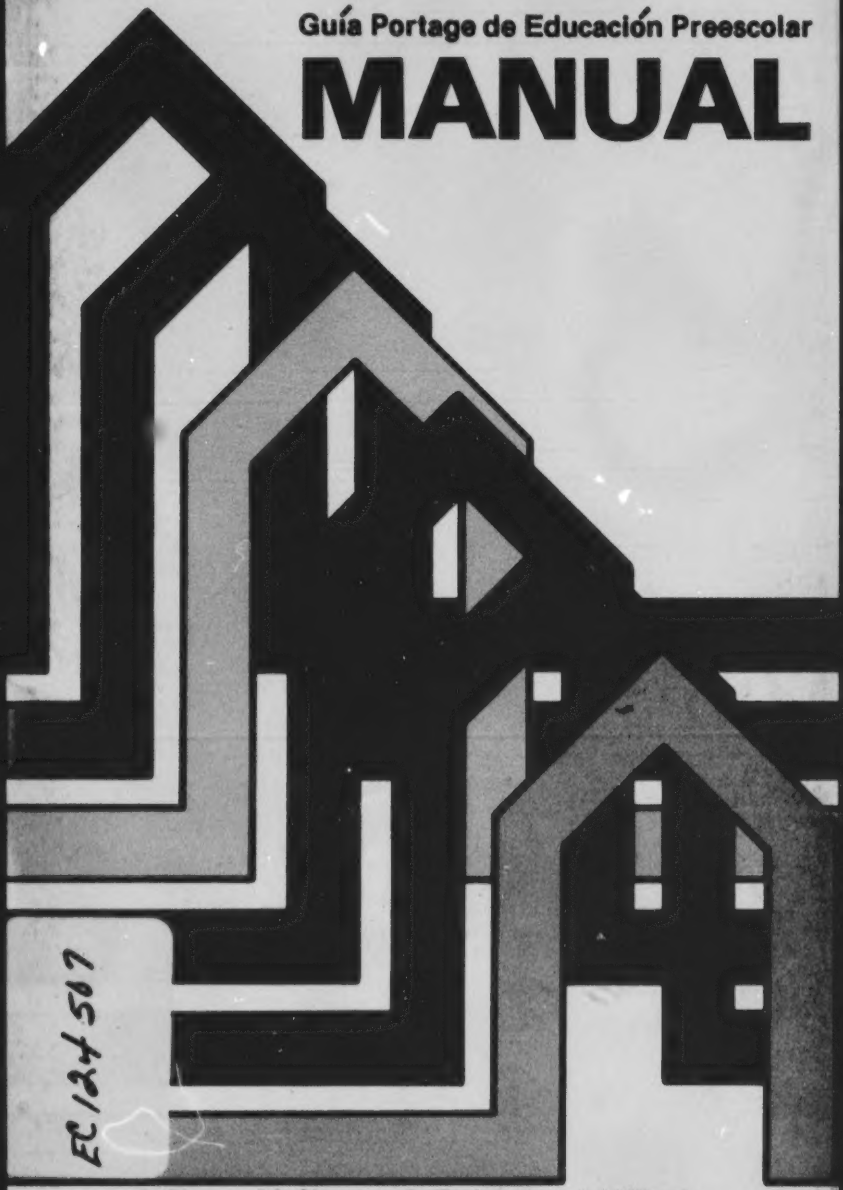
The PortageProject

ProyectoPortage

EDICION REVISADA

Guía Portage de Educación Preescolar

MANUAL



EC 124507

S. Bluma, M. Shearer, A. Frohman, y J. Hilliard
Proyecto Portage, CESA 12, Box 564, Portage, Wisconsin 53901 EE. UU.

408

Guía Portage de Educación Preescolar

MANUAL

©1978 Copyright Cooperative Educational Service Agency 12

Se reservan todos los derechos, incluso la traducción. Se prohibe la reproducción parcial y total ya sea impresa o por cualquier otro medio, electrónico o mecánico. Queda también prohibido hacer fotocopias, grabaciones, transmisión audiovisual y representación gráfica o reproducción en cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información, sin el permiso escrito de los autores.

Portage Guide to Early Education
The Portage Project
Cooperative Educational Service Agency 12
412 East Slifer Street
Portage, Wisconsin 53901
EE.UU.

Guía Portage de Educación Preescolar
edición revisada

AUTORES:
Susan M. Bluma
Marsha S. Shearer
Alma H. Frohman
Jean M. Hilliard

COLABORADORES:
Elizabeth H. Renaud
Neal Schortinghuis
Judith L. Slinger
George S. Jesien
Susan J. Weber

Esta es una revisión de la *Guía Portage de Educación Preescolar* (edición experimental) de:

David E. Shearer
James Billingsley
Alma Frohman
Jean Hilliard
Frances Johnson
Marsha Shearer

RECONOCIMIENTO:
Mary Steffenhagen: diseños de la portada
Jack Schumann: diseño de fichas y Lista de Objetivos

TRADUCCION:
Elena Espejo Bermejo

JEFES DE REDACCION:
Rebecca S. Snider
Margaret E. Stine

AYUDANTES DE DIRECCION:
Lucía Garner
Victoria Meyer

CONSULTORES:
Rafael Mayer Valor
Fernando Soldevilla Torregrosa

AGRADECIMIENTO

QUISIERAMOS EXPRESAR NUESTRO MAS SINCERO AGRADECIMIENTO A TODOS LOS MIEMBROS DE NUESTRO PROPIO PERSONAL Y A QUIENES, A TRAVES DE TODO EL MUNDO, HAN OFRECIDO SUGERENCIAS VALIOSAS SOBRE ADICIONES Y CORRECCIONES DE LA GUIA. Estas personas representan escuelas públicas, centros de guardería infantil, "Head Start", instituciones, hospitales y universidades. En la imposibilidad de mencionar a cada una de estas personas, esperamos que nuestro agradecimiento llegue a todos los que han contribuido a la revisión de la Guía.

A la DIRECCION DE EDUCACION PARA PERSONAS CON IMPEDIMENTOS, DEPARTAMENTO DE EDUCACION DE LOS EE.UU., por suministrar los fondos iniciales que hicieron posible el desarrollo, tanto de la edición experimental como de la revisada, de la *Guía Portage de Educación Preescolar.*

A ROY DURST y a la JUNTA DE CONTROL DE LA "COOPERATIVE EDUCATIONAL SERVICE AGENCY 12" por su continuo apoyo, estímulo y aliento.

411

CONTENIDO

INTRODUCCION 6

DESCRIPCION DE LAS AREAS DE DESARROLLO 13

Cómo Estimular al Bebé 13

Socialización 14

Lenguaje 15

Autoayuda 16

Cognición 17

Desarrollo Motriz 18

USO DE LA *GUIA PORTAGE DE EDUCACION PREESCOLAR* 20

Lista de Objetivos 24

Fichero 28

COMO PLANEAR LAS METAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS 31

Objetivos de Conducta 31

Análisis de Tarea 35

Tipos de Ayuda 41

Procedimientos de Corrección 46

COMO PONER EN PRACTICA LAS METAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS 51

Reforzamiento 51

Prerrequisitos para el Aprendizaje 54

RESUMEN 59

BIBLIOGRAFIA 61

412

INTRODUCCION

Esta traducción al español de la *Portage Guide to Early Education (Guía Portage de Educación Preescolar)* es el fruto de la colaboración del personal del Proyecto Portage y sus colegas tanto de este país como de otros países del mundo hispano. Esta edición es una traducción fiel de la edición revisada de la *Guía Portage de Educación Preescolar* (GPEP), publicada en 1976, que siguió a la edición experimental original de la GPEP.

Cuando por primera vez en 1969 el gobierno federal dio una subvención al Proyecto Portage, el personal de éste trató de formular un programa apropiado que pudiera usarse con niños desde el nacimiento hasta los 6 años de edad. Se buscaba un programa: 1) que intensificara un enfoque de la enseñanza con énfasis en el desarrollo; 2) que se ocupara de varias áreas del desarrollo (socialización, lenguaje, autoayuda, cognición y desarrollo motriz); 3) que proporcionara un método de anotar las destrezas ya dominadas por el niño y, a la vez, de registrar las aprendidas a lo largo del programa; 4) que ofreciera sugerencias para la enseñanza de nuevas destrezas y 5) que pudiera ser utilizado por una variedad de personas interesadas en la enseñanza — tanto no profesionales como profesionales.

Como en ese entonces no existía ningún programa que llevara estos requisitos, el personal del Proyecto Portage decidió desarrollar uno propio. Así, durante los 3 primeros años en que funcionó el programa se desarrolló la *Guía Portage de Educación Preescolar* y se publicó en 1972. Esta GPEP proporcionó al personal un punto de partida para trabajar con los niños participantes y con otras agencias interesadas en implementar toda la metodología del Proyecto Portage o parte de ella.

La edición experimental fue bien recibida en los Estados Unidos e internacionalmente. Se vendió a agencias en todos los estados del país y en muchos otros países entre ellos la Argentina, Australia, Bélgica, el Canadá, Inglaterra, Israel, Jamaica, el Japón, el Líbano, México, Nueva Zelandia, Suecia, el Uruguay y Venezuela.

Mediante el uso diario de la Guía y por la estrecha cooperación entre el personal del Proyecto Portage y otras agencias a las cuales se les proporcionó entrenamiento y ayuda técnica, el personal se dio cuenta de la necesidad de revisar y aumentar la edición experimental.

Además, tenía interés en saber quién había comprado la GPEP y cómo se usaba. En 1974 se llevó a cabo una encuesta entre más de 500 compradores, la cual reveló que: 1) más del 60% de los compradores usaban la Guía en salones de clase; 2) la Guía se usaba con niños que sufrían de diversos impedimentos y dentro de variados sistemas de instrucción: hogar, escuela e instituciones; 3) la Guía era usada, para diseñar programas, por múltiples grupos de personal de enseñanza, que incluían padres de familia, ayudantes en instituciones, maestros profesionales y no profesionales, enfermeras, psicólogos, médicos y también en establecimientos para entrenamiento de personal docente; 4) se usaba la Guía con un porcentaje variado de niños y maestros y con programas de bases teóricas disímiles. Muchos programas ofrecieron valiosas sugerencias sobre cómo podría mejorarse, ampliarse o alterarse la Guía. Toda esta información llevó al cuerpo directivo del Proyecto Portage a decidir que era necesario hacer una revisión.

El personal trabajó 2 años en esta revisión, incorporando muchas de las sugerencias ofrecidas por otros y, en 1976, se publicó la edición revisada. Desde entonces, se han vendido en los Estados Unidos y en el extranjero alrededor de 10.000 juegos de fichas del programa y 250.000 Listas de Objetivos. El personal del Proyecto Portage se mantiene en comunicación con los lugares de entrenamiento y con las otras personas que usan la Guía y coopera estrechamente con ellas. Asimismo continúa investigando toda sugerencia que recibe para modificar y mejorar el programa.

Una de las sugerencias recibidas con mayor frecuencia ha sido la de publicar una edición en español, formulada tanto para el gran número de programas bilingües y biculturales en los Estados Unidos, como para programas en otros países de habla española. Tratando de llenar este vacío, el personal del Proyecto Portage, en colaboración con profesionales de éste y de otros países, ha traducido y editado la GPEP.
Aunque independientemente se han hecho otras traducciones,

éstas se han basado sólo en la edición experimental y cada una de ellas ha empleado la lengua vernácula típica de un país o región. Se ha hecho todo lo posible para que la presente traducción sea precisa, fiel y clara; se ha escrito en un español, hasta cierto punto, "universal", igualmente inteligible para el peruano y el puertorriqueño, para el californiano y el colombiano. En algunos casos, ésta ha sido una tarea extremadamente difícil: un juego de niños, como por ejemplo el "hopscotch" se llama en España "a la pata coja" y en Chile "luche". En México "shoelaces" son "cintas" y en el Perú "pasadores". Por lo tanto, en ciertos casos, aparece una palabra seguida de otras entre paréntesis, que tienen el mismo significado y son también de uso común. Además, de vez en cuando, ha sido necesario añadir explicaciones para describir juegos o materiales conocidas en un país pero que no existen en otro.

Se piden disculpas a las niñas cuyo desarrollo sea dirigido por la *Guía Portage de Educación Preescolar* y a los padres y maestros que la usen. No ha sido la intención de los traductores hacer caso omiso de ellos, pero por razones de la lengua y para evitar confusiones se ha usado siempre "el niño" para referirse a todas las niñas y niños. Asimismo, al referirse a los adultos (madres, padres, maestros) se ha empleado el pronombre femenino tratando de eliminar, hasta donde sea posible, las ambigüedades.

Los autores reconocen la amplia gama de valores y diferencias culturales comprendidas en el mundo de habla española. Ha sido virtualmente imposible crear una versión del programa que sea igualmente apropiada para una familia de habla española en Texas como para familias de España, el Ecuador y Guatemala. Por lo tanto, se ha tratado de proporcionar una traducción fiel del inglés, con la esperanza de que cada programa conserve lo que se aplique a su propia cultura, pase por alto aquéllo que no se aplique y adapte o modifique lo que puede cambiarse para satisfacer las necesidades culturales específicas. La GPEP se ha diseñado para ser usada como guía que ayude a los maestros a elaborar sus planes y no como un programa rígido en el que deba llevarse a cabo cada objetivo o sugerencia.

Debe tenerse en cuenta que, aunque a menudo se mencionan materiales comerciales como instrumentos útiles en la enseñanza de una actividad específica, el Proyecto Portage

hace hincapié en el hecho de que muy pocos de dichos materiales son esenciales. Si un programa no tiene a su disposición ciertos materiales ni tiene fondos para comprarlos, resulta igualmente aceptable el substituirlo por un simple utensilio de la casa, un juguete, una herramienta o cualquier elemento del medio ambiente en que se lleva a cabo la enseñanza. Por ejemplo: los bloques o discos se pueden substituir con piedrecitas o botones.

Por último, es la opinión de los autores que como este programa sigue la secuencia normal del desarrollo del niño, puede usarse con niños normales así como con niños que tengan impedimentos. Efectivamente, el programa se ha usado en proyectos con niños pequeños que poseen habilidades normales o superiores a lo normal, como también en una variedad de proyectos con niños que tienen necesidades especiales. Se ha encontrado, a través de la experiencia, que cada niño tiene necesidades individuales propias de su ambiente socio-cultural, sus capacidades personales y el aprendizaje que ha llevado a cabo. Es de esperar que el uso de este programa refleje siempre estas diferencias individuales y las necesidades respectivas.

La Guía está dividida en 3 partes: (a) una Lista de Objetivos para registrar el progreso del desarrollo del niño; (b) un Fichero que enumera los posibles métodos de enseñar estos objetivos y (c) un Manual con instrucciones para usar la Lista de Objetivos y el Fichero y con la descripción de los métodos para ejecutar los objetivos.

416

MODIFICACIONES

Las modificaciones siguientes hechos sobre la edición experimental de la *Portage Guide to Early Education* resultaron en la edición revisada de la *Portage Guide to Early Education* del cual la *Guía Portage de Educación Preescolar* es una traducción fiel.

LISTA DE OBJETIVOS

1. Los títulos están expresados en función de la conducta, con el fin de especificar el comportamiento deseado y el nivel requerido de ejecución para darle crédito al niño por realizar la destreza.

2. Se ha añadido una columna al lado de cada uno de los objetivos para que el maestro escriba comentarios relacionados con la forma en que el niño ejecuta la acción.

3. Se ha incluido una hoja de Registro de Información al comienzo de la Lista de Objetivos para recopilar información relacionada con el niño. Esta hoja puede ser utilizada para registrar vacunas, exámenes médicos y dentales y enfermedades que el niño ha padecido. Esta y otra información puede entonces conservarse junto con la Lista de Objetivos.

4. Todos los objetivos que aparecían anteriormente en la Lista de Objetivos han sido reevaluados de acuerdo con su importancia en el desarrollo del niño y por consiguiente se han suprimido algunos y se han agregado otros.

5. Las áreas del desarrollo (Socialización, Lenguaje, Autoayuda, Cognición y Desarrollo Motriz) se han extendido hasta el nivel de 6 años de edad.

6. La Lista de Objetivos incluye ahora una sección titulada: "Cómo Estimular al Bebé". Muchos compradores de la edición experimental que trabajan con bebés o con niños que tienen impedimentos severos solicitaron un análisis más detallado de las destrezas aprendidas desde el nacimiento hasta un año de edad.

417

Al tratar de lograr esto, se encontró que muchas de las actividades que un infante realiza no se enseñan fácilmente, sin embargo, su desarrollo puede perfeccionarse mediante diversas actividades que lo estimulen. Estas primeras destrezas desde el nacimiento hasta el nivel de 4 meses de edad, han sido colocadas en un área de desarrollo por separado, debido a que son prerrequisitos para el desarrollo posterior en todas las áreas.

7. La Lista de Objetivos está ahora codificada por colores, de acuerdo con las fichas.

8. Las instrucciones para el uso de la Guía se han incluido en un Manual separado, y no al principio de cada Lista de Objetivos.

FICHERO

1. El diseño de la caja ha sido modificado para facilitar el acceso a las fichas y al Manual y para mayor comodidad para guardarlas y transportarlas.

2. Se ha cambiado el formato de la ficha. Anteriormente, en cada ficha se daba un título y un objetivo de conducta. Los títulos se presentan ahora como objetivos de conducta para evitar la repetición.

3. Se han incluido las actividades adicionales sugeridas en todas las fichas que quedan de la edición experimental.

4. Se han agregado fichas que corresponden a los objetivos añadidos a la Lista de Objetivos.

5. Se han añadido 6 fichas al comienzo de la sección de Cómo Estimular al Bebé, que describen actividades generales de estímulo para los sentidos auditivo, visual y táctil. Estas sugerencias podrían incorporarse dentro de otras actividades que emplean estas modalidades sensoriales para enseñar al infante o al niño que tenga impedimentos severos.

MANUAL

En el Fichero se ha incluido un manual de instrucciones con cada serie de la Guía. Este manual incluye instrucciones específicas para llenar la Lista de Objetivos y para usar las fichas.

418

Se han incluido instrucciones para dividir los objetivos en una serie de etapas educativas e incorporar estas etapas al proceso de la enseñanza.

Los autores de la edición revisada de la *Guía Portage de Educación Preescolar* solicitan sugerencias que ayuden a hacer mejoras adicionales en el Manual, la Lista de Objetivos o las Fichas. Envíense por correo a:

Proyecto Portage – GPEP
Cooperative Educational Service Agency 12
412 East Slifer Street
Portage, Wisconsin 53901
EE.UU.

Esta edición revisada está dedicada a los padres y niños que han participado en el Proyecto Portage. Sin su participación la publicación de esta Guía no hubiera sido posible.

David E. Shearer
Director del Proyecto
Proyecto Portage

419

DESCRIPCION DE LAS AREAS DE DESARROLLO

La *Guía Portage de Educación Preescolar* (edición revisada) comprende 5 áreas de desarrollo más una sección sobre Cómo Estimular al Bebé. Esta área más las de Socialización, Lenguaje, Autoayuda, Cognición y Desarrollo Motriz no están aisladas unas de otras; hay una superposición necesaria entre las áreas de desarrollo. Los objetivos ya aprendidos en una o más áreas de desarrollo sirven como preparación o prerrequisito que permiten al niño realizar una nueva destreza dentro de otra área de desarrollo. Por ejemplo, la Ficha de Desarrollo Motriz N° 81 dice: "Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas" lo cual requiere como prerrequisito que el niño ya realice la destreza cognoscitiva de agrupar objetos iguales (Ficha de Cognición N° 18). Por lo tanto, el desarrollo es acumulativo; lo que el niño aprende hoy está basado en las destrezas ya dominadas.

Las siguientes descripciones de las 5 áreas de desarrollo más la de Cómo Estimular al Bebé sirven para definir las áreas y para explicar la razón de que se incluyan los objetivos enumerados en la *Guía Portage de Educación Preescolar* (edición revisada).

COMO ESTIMULAR AL BEBE

Gran parte del futuro proceso de desarrollo y aprendizaje de cualquier niño depende del estímulo y recompensa que recibe en su infancia. La sección de Cómo Estimular al Bebé proporciona a quien la usa actividades y materiales diseñados para obtener respuestas apropiadas del niño.

El infante necesita recibir aportes significativos de su medio ambiente antes de que se espere una respuesta de él. Por lo tanto, muchos de los objetivos enumerados corresponden a aquellas conductas que uno de los padres o el maestro realiza

420

con el niño. No se requiere una respuesta del niño, sin embargo estas actividades iniciadas por el adulto enriquecen el medio ambiente en que se realiza el aprendizaje. Las Fichas N° 1 a 6, así como otras intercaladas en la sección, son de este tipo. Las actividades que se sugieren proveen una estructura a las conductas de estimulación y reforzamiento del adulto con el fin de facilitar el desarrollo del bebé.

Otros objetivos requieren respuestas del niño, ya sean específicas o no diferenciadas. Las Fichas N° 11, 32 y 35 sirven como ejemplos. Aunque se requiere una respuesta del niño, ésta se obtiene por medio de las actividades del adulto.

Los objetivos enumerados en esta sección pueden servir de guía para la enseñanza de infantes entre los 0 y 4 meses de edad, así como de niños mayores cuyo comportamiento es funcionalmente semejante. Al utilizar las sugerencias de las fichas, quien las usa tiene a su disposición ideas específicas que le ayudan a estimular al niño a una edad temprana y a proporcionarle oportunidades para el aprendizaje que sirve de base para un mayor desarrollo del niño.

SOCIALIZACION

Las destrezas de socialización son los comportamientos apropiados que se refieren a la vida e interacción con otra gente. Durante los años preescolares, el comportamiento social se refleja en la manera en que el niño trabaja y juega con sus padres, hermanos y compañeros de juego. Estas capacidades en proceso de desarrollo afectan tanto la adquisición de nuevos conocimientos por parte del niño en otras áreas de desarrollo, como su capacidad para comportarse adecuadamente dentro del medio ambiente.

Los niños aprenden mediante la imitación, la participación y la comunicación: todas destrezas sociales básicas. Por ejemplo, el niño descubre rápidamente que las sonrisas y atenciones de sus padres lo recompensan y descubre que algunas veces el llanto va seguido de la interacción materna. Más tarde el bebé empieza a imitar la sonrisa y las vocalizaciones de la madre; siente satisfacción tanto de ser parte del círculo familiar como de participar en éste. Si la familia presta atención a las vocalizaciones del niño, la comunicación se refuerza y se hace más frecuente.

421

Así, a medida que desarrolla capacidades de socialización, el niño descubre que puede producir cambios en su medio ambiente. Mediante la interacción social adecuada, se inician y fortalecen las conductas en las áreas de desarrollo.

Aunque muchas destrezas sociales como sonreir, seguir instrucciones y cooperar en grupos son comunes a la mayoría de las culturas y sistemas de valores, hay unas que pueden no ser apropiadas para algunos niños que funcionan dentro de su núcleo familiar. Por ejemplo, si una familia generalmente no habla durante las comidas, el valor de enseñarle al niño la participación en conversaciones durante las comidas es limitado y el insistir que se enseñe este comportamiento al niño sería imponer valores ajenos a una familia. Igualmente, aunque muchas de las destrezas sociales aprendidas durante los años preescolares son apropiadas para ser enseñadas a adultos con impedimentos severos, conductas como decir "adiós" con la mano o jugar a esconder la cara entre las manos generalmente no son adecuadas para una persona mayor.

El niño aprende destrezas de socialización dentro de la familia y adquiere confianza para tratar con otros y realizar acciones que se esperan de él. Cuando ingresa en grupos sociales más grandes está preparado para generalizar estas destrezas.

LENGUAJE

Uno de los mayores logros que realiza un niño desde su nacimiento hasta los 6 años de edad es aprender el lenguaje. Durante este período el niño progresa de no saber nada acerca de su idioma materno, a tener una competencia casi como la del adulto. Aunque el ritmo del aprendizaje varía, la mayoría de los niños sigue un patrón sistemático de desarrollo del lenguaje. La Lista de Objetivos bosqueja este patrón de desarrollo.

El niño empieza a aprender la lengua escuchando lo que se habla en su medio ambiente y observando el medio en que ocurre. Empieza produciendo sonidos, luego balbucea y, finalmente, pronuncia palabras inteligibles. Una vez que el niño adquiere un vocabulario extenso de palabras sueltas, empieza a combinarlas en frases y oraciones. Al principio pide agua para beber diciendo "gua". Con el transcurso de los años y mayor desarrollo, puede decir: "¿Quieres darme un vaso de agua?".

429

La Lista de Objetivos no especifica el vocabulario que se ha de desarrollar. Se concentra en el contenido del lenguaje del niño y en la forma utilizada para expresar ese contenido. No se divide el lenguaje en habilidades receptivas y expresivas, aunque se incluyen ambas. Debido a la estrecha relación entre el lenguaje y las habilidades cognoscitivas, hay cierta superposición entre las 2 secciones. Muchos objetivos que podrían haber sido incluidos dentro del lenguaje receptivo, han sido presentados en la sección de Cognición.

Por lo tanto, se recomienda a quien use este material que coordine las enseñanzas de las 2 áreas. Es necesario ayudar al niño a desarrollar temas que pueda comentar antes de esperar que hable.

Un niño requiere una gran cantidad de estimulación de lenguaje antes de poder reproducir palabras. Para facilitar este logro, se requiere un ambiente que proporcione modelos adecuados así como expectativas y oportunidades para que hable. Un niño cuyas necesidades siempre se satisfacen antes de que las exprese, no tiene necesidad de desarrollar la destreza de comunicarse. Asimismo, un ambiente que no le anime a hablar ni le brinde oportunidades para que hable no lo estimulará. El lenguaje que consiste en oraciones largas y complejas no es un buen modelo del cual pueda beneficiarse el niño.

Las sugerencias de la sección de Lenguaje proporcionan pautas para establecer un ambiente conducente al aprendizaje de la lengua, así como métodos de enseñanza directos que ayudarán al niño a adquirir lenguaje.

AUTOAYUDA

La sección de Autoayuda se ocupa de aquellos objetivos que le permiten al niño hacer por sí mismo las tareas de alimentarse, vestirse, bañarse y usar el baño (inodoro, retrete, excusado). Estos objetivos podrían haber sido incluidos dentro de la categoría de destrezas sociales, ya que las actividades de autoayuda están relacionadas con la convivencia con otras personas y con las costumbres sociales de la familia. Sin embargo, estos objetivos son de tal importancia para el niño y su familia que fueron colocados dentro de una sección especial. La capacidad de aten-

derse a sí mismo se relaciona también con la capacidad de verse como un miembro único e independiente de la familia y la comunidad.

El desarrollo de las conductas de autoayuda ayuda al niño en sus esfuerzos por convertirse en un miembro feliz e independiente de una familia y una comunidad. A su vez se facilita a los miembros de la familia vivir con el niño e independizarse de él.

Los objetivos descritos en esta área, así como en las otras áreas del desarrollo, siguen un patrón de desarrollo dividido en secuencias. Estos han sido desarrollados en función de los que se consideran como etapas apropiadas para desarrollar una destreza particular, respecto al nivel actual de comprensión del niño. Por ejemplo, el niño debe ser capaz de usar el pulgar y el dedo índice para colocar tarugos en un tablero perforado grande (Ficha de Desarrollo Motriz N° 52) antes de que se le pida que se abotone el abrigo (Ficha de Autoayuda N° 66).

COGNICION

La cognición o el acto de pensar es la capacidad de recordar, ver u oír semejanzas y diferencias y establecer relaciones entre ideas y cosas. La cognición tiene lugar dentro del niño; por lo tanto, sólo podemos medirla en términos de lo que el niño dice o hace. La memoria es el almacenamiento de información que luego se recuerda o reproduce. El niño recuerda y nombra objetos, cuadros, formas y símbolos, como semáforos, antes de poder identificar letras y palabras.

Al principio de la vida del niño, sus respuestas son imitaciones de lo que recuerda haber visto en otras personas. Más adelante, da nuevas respuestas o las que considera "mejores" basadas en información que conoce y recuerda. Por ejemplo, cuando se le pregunta: "¿Qué haces por la mañana?", el niño tal vez responda: "Levantarme"; o cuando se le pregunta: "¿Cuántos son 2 y 2?", la respuesta puede ser: "Cuatro".
A medida que progresa el desarrollo, el niño será capaz de dar una variedad de respuestas nuevas y originales. Cuando se le pregunta: "¿Qué haces por la mañana?", la respuesta puede ser: "Sacar mi perro a pasear"; o cuando se le pregunta: "¿Cuántos son 2 y 2?", el niño quizás responda: "Lo mismo que 0 y 4, ó 3 más 1".

La capacidad de notar semejanzas y diferencias y de ver relaciones entre ideas implica la habilidad de separar una unidad o una serie menor de un grupo entero o de una serie más grande, (como separar los cubiertos en cuchillos, tenedores y cucharas) y la capacidad de juntar las partes de un todo (como juntar ilustraciones de utensilios de cocina o de los animales de una granja).

El programa de estudios (curriculum) en el área de Cognición incluye actividades que abarcan desde empezar a tomar conciencia de sí mismo y del ambiente inmediato hasta el conocimiento de conceptos de números, repetición de cuentos y realización de comparaciones.

DESARROLLO MOTRIZ

El área motriz se relaciona principalmente con los movimientos coordinados de los músculos grandes y pequeños del cuerpo. Los movimientos de los músculos grandes del cuerpo generalmente se conoce como actividades motrices gruesas. Ejemplos de estas actividades motrices son sentarse, gatear, caminar, correr y arrojar una pelota. Las actividades motrices finas, o movimientos de músculos pequeños, son algunas veces refinamientos de actividades motrices gruesas. Por ejemplo, los manoteos casuales del niño hacia un objeto pequeño se convierten, poco a poco, en movimientos coordinados de toda la mano dirigidos hacia el objeto y, por fin, en la acción precisa de cogerlo con los dedos pulgar e índice. Esta acción de tenaza es una tarea motriz fina de importancia y un prerrequisito para amontonar bloques pequeños, armar rompecabezas, cortar con tijeras y usar un lápiz.

Estos y otros comportamientos motrices son de suma importancia por 2 razones. Primero, proporcionan un medio de expresar destreza en las otras áreas de desarrollo, y segundo, se piensa que son la base del desarrollo cognoscitivo y del lenguaje. Los especialistas en el desarrollo físico han sugerido un número de actividades motrices que parecen particularmente importantes. Tanto el equilibrio como la postura proporcionan al niño una base para moverse y entender el medio ambiente. Sin estabilidad y sin un medio que le permita mantener cierta posición, el niño tiene dificultad para aprender nuevos movi-

mientos o para comprender la relación entre otras cosas y él mismo. Un niño se mueve para explorar los objetos y las relaciones que existen entre los objetos que lo rodean. Este movimiento y el contacto realizado con los objetos, al asirlos, sostenerlos y manipularlos, ayudan a comprender la naturaleza del objeto en sí. Asimismo, el niño necesita saber cómo manipular objetos a medida que se le presentan, cómo empujarlos, cogerlos o abrirlos. Por lo tanto, a menos que el niño sea capaz de colocarse en cierta posición y mantenerla de modo que pueda manipular algo activa y completamente, tendrá dificultades para llegar a conocer el objeto y aprender a emplearlo debidamente.

Aunque algunas destrezas motrices finas tienen como requisito previo algunas de las destrezas motrices gruesas, muchas de los 2 grupos se desarrollan simultáneamente. Ambas son tareas físicas que requieren diversos grados de control muscular y coordinación entre los ojos y la mano. Por consiguiente, en la Lista de Objetivos estas tareas están intercaladas y ordenadas en secuencia, en función del desarrollo.

El ayudar al niño a desarrollar y planear sus movimientos le permite más independencia y libertad para moverse sin que lo dirijan ni lo vigilen. Esta libertad de movimiento, ya sea al correr o dibujar, es esencial para el desarrollo del niño.

INSTRUCCIONES PARA EL EMPLEO DE LA *GUIA PORTAGE DE EDUCACION PREESCOLAR*

La *Guía Portage de Educación Preescolar* (edición revisada) ha sido elaborada para que sirva de guía a maestros, ayudantes, enfermeras, padres de familia y otras personas que deben evaluar el comportamiento de un niño y planear un programa de estudios (curriculum) con metas realistas que conduzcan a la adquisición de destrezas adicionales. La Lista de Objetivos y el Fichero ayudan a evaluar las conductas que el niño ejecuta actualmente, identificar las que está aprendiendo y proporcionar las técnicas sugeridas para enseñar cada objetivo. Los objetivos enumerados en la Lista de Objetivos se basan en patrones de crecimiento y desarrollo normales; no obstante, es probable que ningún niño (normal o con impedimentos) siga con exactitud estas secuencias. Los niños pueden omitir completamente algunos objetivos, pueden aprender otros fuera de secuencia o pueden requerir objetivos intermedios adicionales a fin de aprender un objetivo de los señalados en la Lista de Objetivos. Cada maestro necesita ingenio, habilidad creadora y flexibilidad, junto con un conocimiento del niño y de su patrón de desarrollo anterior, a fin de planear las metas adecuadas para cada niño, para que aprenda nuevas destrezas.

Estos materiales fueron diseñados para usarlos con niños cuya edad mental comprende desde el nacimiento hasta los 6 años. Se pueden utilizar con niños normales de edad preescolar o con niños de la misma edad que tienen impedimentos. Además, los niños mayores y los adultos con comportamiento común a niños preescolares podrían beneficiarse con las actividades de la *Guía Portage de Educación Preescolar* (GPEP). Por ejemplo, si un niño de 15 años no se alimenta por sí solo, no está entrenado

para usar el baño o no habla, la GPEP puede utilizarse como instrumento para evaluar el grado de desarrollo actual, y también como guía de un programa para enseñar nuevas destrezas.

Se espera que esta Guía ayude al maestro a desarrollar un programa de estudios individualizado para cada niño que se base en su comportamiento actual. Quienes usen la Guía deben alterar las secuencias, técnicas y objetivos para satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

USO DE LA LISTA DE OBJETIVOS

La Lista de Objetivos está codificada por colores y dividida en 6 áreas de desarrollo: (1) Cómo Estimular al Bebé (azul claro), (2) Socialización (azul fuerte), (3) Lenguaje (verde), (4) Autoayuda (amarillo), (5) Cognición (dorado) y (6) Desarrollo Motriz (anaranjado).

En muchos casos los objetivos pueden estar enumerados dentro de más de una categoría. Por ejemplo, todas las destrezas del lenguaje requieren capacidades cognoscitivas y motrices. Las destrezas de autoayuda tienen como requisito previo el dominio de ciertas conductas motrices y sociales. Muchas destrezas de socialización necesitan del lenguaje, el cual a su vez requiere la cognición. Sin embargo, esta categorización ayuda a identificar el propósito principal de los objetivos. Los objetivos han sido enumerados en secuencia en cada categoría, desde el nacimiento hasta los 6 años de edad. Las edades se han enumerado con intervalos de un año, permitiendo así la variación en el ritmo de adquisición de destrezas que ocurre dentro del desarrollo normal. La Guía está diseñada como instrumento para planear un programa de estudios, pero su objetivo no es señalar ningún tipo de edad evolutiva. La información importante que se deriva de su uso es la delineación de aquellas destrezas dominadas y de aquéllas que aún se deben aprender. Por lo tanto, el señalar con mayor precisión la edad en que se aprenden ciertas destrezas, no aumentaría la utilidad de la Guía como instrumento de evaluación.

428

Nombre del Niño Juan López

Fecha de Nacimiento 3-6-74

Maestro M. Sanchez

Año del Programa 1976-77

Maestro A. Torres

Año del Programa 1977-78

Maestro _____

Año del Programa _____

Se debe llenar una Lista de Objetivos para cada niño cuando ingresa en el programa. Se pueden anotar el nombre y la fecha de nacimiento del niño en la portada. Puesto que la Lista de Objetivos puede servir como registro del programa de estudios para todos los años preescolares, hay varios espacios en la portada para indicar el nombre del maestro y el año del programa. Si un niño abandona el programa se puede enviar la Lista de Objetivos al nuevo programa y utilizarlo como registro global de su desarrollo. La Lista de Objetivos puede ser utilizada nuevamente cada año para aquellos niños que permanecen en un programa durante varios años. No hay necesidad de llenar una nueva, simplemente se pone al día la Lista de Objetivos del año anterior.

La Lista de Objetivos sirve como método de evaluación no estandarizado o no formal. Puede utilizarse combinada con una evaluación más estructurada empleando escalas de desarrollo estandarizadas. Si se utiliza primero una prueba estandarizada, el maestro puede llenar muchos apartados en la Lista de Objetivos con esta información. Si no se ha utilizado ninguna prueba estandarizada, el maestro debe averiguar si el niño puede o no puede realizar las destrezas indicadas, haciendo que éste ejecute la destreza o preguntándole a los padres u otra persona familiarizada con el niño si han observado al niño haciendo dicha conducta.

Se evalúa la capacidad del niño en cada una de las 5 áreas de desarrollo: socialización, lenguaje, autoayuda, cognición y desarrollo motriz. Esto se efectúa determinando, en primer lugar, un punto de partida en cada área de desarrollo. Si las habilidades del niño han sido evaluadas formalmente, el maestro puede utilizar también esta información. Por ejemplo, si el niño alcanzó una edad mental de 3½ años en una prueba de capacidad cognoscitiva, el maestro debe referirse a la sección correspondiente al nivel de 2 años de Cognición en la Lista de Objetivos. Se debe empezar a evaluar las habilidades del niño a un nivel equidistante entre los 2 y 3 años (Objetivo 32).

Si no se ha obtenido una graduación estandarizada en un área en particular, se empieza la evaluación con los objetivos al nivel del año anterior a la edad cronológica del niño. Esta es una regla general para los niños que funcionan normalmente. Sin embargo, si se sospecha que un niño está atrasado en una de las

	28	Dibuja una línea vertical imitando al adulto	✓		
	29	Dibuja una línea horizontal imitando al adulto	✓		
	30	Copia un círculo			dibuja imitando
	31	Hace pares con objetos de la misma textura		3 2 78	
	32	Señala lo "grande" y lo "pequeño" cuando se le pide			
	33	Dibuja (+) imitando al adulto			
	34	Agrupa 3 colores	✓		
	35	Coloca objetos dentro, encima y debajo cuando se le pide	✓		
	36	Nombra objetos que hacen sonidos			
	37	Arma un juguete de 4 piezas que encajan una dentro de otra			
	38	Nombra la acción que muestran las ilustraciones			
	39	Hace pares con una figura geométrica y la ilustración de ésta			
	40	Apila en orden 5 o más aros en una clavija			
3 4	41	Nombra objetos grandes y pequeños			
	42	Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden			
	43	Señala a un niño y a una niña obedeciendo una orden			
	44	Dice si un objeto es pesado o liviano			
	45	Junta 2 partes de una figura para hacer un todo			
	46	Describe 2 sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar			
	47	Repite juegos de dedos con palabras y acciones			
	48	Hace pares (3 o más)			
	49	Señala objetos largos y cortos			
	50	Dice qué objetos van juntos			
	51	Cuenta hasta 3 imitando al adulto			
	52	Separa objetos por categorías			
	53	Dibuja una V imitando al adulto			
	54	Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10 cm (4")			

PortageGuide

1978 Cooperative Educational Service Agency 12

áreas de desarrollo, se empieza la evaluación con los objetivos de 2 años antes de su edad cronológica. Cuando se comienza a evaluar, el niño debe ser capaz de realizar por lo menos de las 10 a las 15 objetivos posteriores al punto de partida. Si el niño no puede realizar estos objetivos se retrocede 10 apartados o más hasta el punto donde el niño sea capaz de realizar los objetivos enumerados. Es importante hacer esto para cerciorarse de que no se ha pasado por alto un objetivo que el niño no puede realizar. La Lista de Objetivos está organizada en secuencia según el desarrollo. Si el niño no puede realizar un objetivo de un nivel inferior de edad, hay que enseñárselo primero, ya que podría ser un prerrequisito para objetivos posteriores.

La primera columna de la Lista de Objetivos corresponde a la edad del niño. Esta representa el nivel de edad, con intervalos de 12 meses, durante el cual normalmente se aprenden estos objetivos. La segunda columna indica el número del objetivo que corresponde al número de la ficha en el Fichero. La siguiente columna es una lista de objetivos. Se le debe pedir al niño que realice cada uno de los objetivos justamente como está descrito. Por ejemplo, en la página que sirve de muestra, para los apartados 29, 30, 31, 32, etc., se debe dar al niño los materiales necesarios y observarlo mientras realiza la destreza. Cuando se le pida al niño, él, sin ayuda, debe ser capaz de realizar fácilmente el objetivo para que se le considere apto en ello, a menos que se indique lo contrario en el título.

Para evaluar el objetivo 29 que dice: "Dibuja una línea horizontal imitando al adulto", se le da lápiz y papel al niño y el adulto dibuja una línea horizontal. Luego se le pide que dibuje otra línea horizontal. Se repite el procedimiento 3 ó 4 veces para cerciorarse de que lo que hace el niño es una muestra adecuada de la conducta. Si el niño dibuja la línea 3 ó 4 veces correctamente, se le considera diestro en ese objetivo y se coloca una ✓ en la columna titulada "Objetivo ya Dominado". La marca indica que el niño puede realizar el objetivo correcta y regularmente cuando se le pide.

El siguiente objetivo que dice: "Copia un círculo" se examina mostrando al niño un círculo y pidiéndole que dibuje uno igual. Si el niño no puede hacerlo sin ayuda, no se pone marca (✓) frente a este objetivo. Observando al niño, se puede ver si es capaz de dibujar un círculo guiándole la mano o enseñándole a

dibujarlo. Aunque no se considere al niño diestro en dicho objetivo, esta información es importante para planear el programa de estudios. El maestro puede usar la columna "Comentarios" para anotar esto. El anotar "dibuja imitando" sirve para recordar al maestro lo que el niño puede hacer. Puesto que el niño ya casi puede dibujar el círculo sin ayuda, sería conveniente empezar enseñando este objetivo.

La columna de "Comentarios" se puede utilizar para registrar este tipo de información sobre la actuación del niño. Si un niño nunca ha tenido la oportunidad de aprender una destreza, por ejemplo, usar las tijeras o montar en triciclo, porque no se le ha permitido tener tijeras o no tiene triciclo, esto puede anotarse aquí. Cuando se enseñan los diversos objetivos, la columna de "Comentarios" puede utilizarse para hacer las observaciones pertinentes respecto al progreso del niño.

El maestro continúa evaluando la manera de realizar los objetivos hasta que llega a un punto en el cual el niño no puede realizar ninguno de los demás objetivos anotados en los apartados. Si el niño falla en 10 ó 15 objetivos seguidos, no es necesario continuar evaluando en esa área. Por ejemplo, un niño de 3 años de edad que falla en 10 objetivos correspondientes al nivel de 4 años, no sería capaz de realizar los correspondientes al nivel de 5 años, ya que le faltarían muchos que son prerrequisitos.

Algunos objetivos puede evaluarse basándose en lo que el niño previamente ha demostrado que puede hacer. Por ejemplo, en la sección de Lenguaje, la ficha titulada: "Combina el uso de palabras y ademanes para manifestar sus deseos", se refiere a una destreza que normalmente se aprende entre 1 y 2 años de edad. Se puede considerar al niño diestro en este objetivo, a pesar de que, principalmente, él ya emplea palabras para expresarse.

La columna "Fecha en que Se Logró" se utiliza para registrar la fecha en que el niño aprendió a realizar el objetivo que no sabía ejecutar al principio.

La sección de Cómo Estimular al Bebé se completa de la misma manera que las otras 5. Esta sección sólo se utiliza cuando se trabaja con bebés muy pequeños o con personas que tienen impedimentos severos. Sólo se marcan los objetivos del 1 al 6, si se

considera que el niño está respondiendo a estos tipos de estímulo. Si no responde, se pueden poner en práctica las sugerencias de las fichas. Se llena la columna "Fecha en que Se Logró" cuando se tiene la certeza de que el niño responde a los diversos tipos de estímulo. Los objetivos restantes deben evaluarse de acuerdo con las respuestas del niño a los estímulos sugeridos o de acuerdo con la forma en que realiza el objetivo descrito. Muchos de los objetivos aquí indicados sólo se observan en bebés muy pequeños; por ejemplo, en la Ficha N° 9 titulada: "Abre la boca cuando el chupón del biberón o el pezón de la madre le tocan los labios".

Por lo tanto, al evaluar a un niño mayor esta conducta ya no es de uso corriente aunque él la haya realizado anteriormente. En tal caso se le considera diestro en este objetivo.

La hoja del Registro de Información es la primera página de la Lista de Objetivos. Esta hoja se utiliza para añadir datos acerca del niño; puede usarse como registro de vacunas, exámenes médicos y dentales y enfermedades. La mayoría de los programas llevan un registro de este tipo de información. Al incluirse ésta en la hoja anexa a la Lista de Objetivos, toda la información acerca del desarrollo del niño se encuentra en un solo cuaderno.

Cuando todas las secciones de la Lista de Objetivos se han llenado, se cuenta con un registro de aquellos objetivos que el niño ya realiza y aquéllos que aún debe aprender. En cualquier área dada, la mayoría de los niños serán capaces de realizar todos los objetivos hasta cierto número; a partir de este punto empiezan a fallar en algunos de los enumerados y pueden realizar otros. Más allá de este último punto, serán incapaces de continuar. El maestro elige de entre esos objetivos restantes, los que debe empezar a enseñar. Dado que los objetivos están enumerados en secuencia, el maestro puede empezar a enseñar el primero que el niño no fue capaz de realizar en un área determinada de desarrollo. También se pueden revisar los primeros 4 ó 5 objetivos en que falló el niño y empezar con cualquier de ellos. La decisión debe basarse en saber cuál es el objetivo que el niño casi puede realizar, cuál es el más útil para él y cuál, una vez aprendido, le sirve de prerrequisito para aprender un mayor número de objetivos adicionales.

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Señala lo "grande" y lo "pequeño" cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Reúna muestras grandes y pequeñas del mismo tipo de objetos (sobres, lápices, piedras, zapatos, abrigos, platos, galletas, dulces, sillas, coches grandes y pequeños).
2. Ponga un lápiz grande y uno pequeño frente al niño. Pídale que haga una línea en el papel con el lápiz grande. Elógielo si lo hace. Repita la actividad con otros objetos.
3. Pídale al niño que encuentre objetos grandes y pequeños en la casa.
4. Durante una semana uno de los padres o la maestra debe nombrarle objetos grandes y pequeños al niño. Después haga que el niño empiece a señalar los objetos grandes y pequeños.
5. Realice actividades motrices como dar pasos grandes y pequeños, saltos grandes y pequeños, sentarse en una silla grande y en una pequeña.

© 1978 Cooperative Educational Service Agency 12

USO DEL FICHERO

La *Guía Portage de Educación Preescolar* (edición revisada) proporciona una lista ordenada de las conductas que deben enseñarse. Una vez que se elige un objetivo para enseñárselo al niño, el maestro consulta en la ficha las actividades sugeridas para enseñar dicho objetivo.

El número del objetivo que aparece en la columna "Ficha" de la Lista de Objetivos corresponde al número de la ficha misma. El área de desarrollo y el número de la ficha están indicados en la parte superior derecha de ésta última; el nivel de edad se indica nuevamente en la ficha, así como el título del objetivo. A continuación, en cada ficha se presentan varias actividades para la enseñanza del objetivo. Estas actividades son solamente sugerencias que pueden servir de base para hacer nuevas modificaciones destinadas a satisfacer las necesidades individuales de cada niño. Muchas fichas proporcionan actividades que podrían servir de objetivos intermedios basados en un análisis de tarea del objetivo. Por ejemplo, la Ficha de Desarrollo Motriz N° 65 proporciona 6 actividades o etapas intermedias que, al ponerse en práctica, ayudan al niño a alcanzar la meta. Los educadores que emplearon la edición experimental informaron que las sugerencias de las fichas les sirvieron de "trampolín", ayudándolos a desarrollar ideas adicionales que tuvieron éxito al enseñar a ciertos niños.

El maestro debe leer las actividades presentadas y elegir la que le parezca más eficaz para la enseñanza del niño. Esta elección debe basarse en su conocimiento del niño, teniendo en cuenta su nivel actual de funcionamiento y el tipo de ayuda que facilite más su aprendizaje.

Si se está enseñando la Ficha de Cognición N° 32 titulada: "Señala lo grande y lo pequeño cuando se le pide", el maestro elige una de las 5 actividades para empezar a enseñar. La actividad N° 1 es una forma estructurada de comenzar a enseñar. Este puede ser un método eficaz para un niño; para otro, la actividad N° 4, que está menos estructurada, puede ser más eficaz. Muchos niños son capaces de señalar objetos grandes y pequeños después de que se les han nombrado y señalado por un tiempo; otros no pueden hacerlo y requieren un método más estructurado, como el empleo de objetos idénticos en todo excepto en el tamaño.

Otro aspecto que hay que considerar es el tiempo en que el niño ha estado expuesto al concepto de grande y pequeño. La actividad N° 4 para estimularlo puede ser eficaz como método para introducir el concepto de grande y pequeño, empleando luego la actividad N° 1 para poner en práctica un programa estructurado de enseñanza.

436

COMO PLANEAR LAS METAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

Los apartados indicados en la Lista de Objetivos se formulan en función de la conducta (que pueden ser observados y evaluados). Sin embargo, no se formulan como objetivos de conducta completos. Las condiciones (instrucciones o ayuda que da el maestro) y los criterios (número de veces que el niño debe realizar una conducta o el tiempo que ésta debe durar) están formulados para juzgar la destreza del niño al completar la tarea. Al poner en práctica la enseñanza de estos objetivos, el maestro tiene que establecer condiciones y criterios basados en el nivel de capacidad de cada niño y cambiarlos a medida que el niño progresa. En las secciones que se presentan a continuación se discuten la elaboración de los objetivos, la determinación del criterio y los tipos de ayuda que pueden usarse para enseñar al niño los objetivos enumerados. De igual manera, las actividades sugeridas bajo el título "QUE DEBE HACERSE" no se presentan como objetivos de conducta. Quien use la Guía debe estructurar las actividades en forma de objetivos específicos para cada niño a quien se enseña.

OBJETIVOS DE CONDUCTA

El objetivo de conducta enuncia el objetivo que se está tratando de enseñar al niño; indica lo que hace el niño para demostrar que ha adquirido una conducta; señala lo que el niño hará al concluir un período específico de enseñanza (por ejemplo, una semana) en lugar de lo que el niño hace actualmente. Al establecer metas para el programa de estudios en términos de objetivos de conducta, el maestro puede indicar más específicamente lo que debe hacer el niño y lo bien que debe hacerlo.

Un objetivo de conducta está escrito en términos conductuales. Esto significa que se debe especificar una respuesta que pueda

medirse, lo cual solamente puede hacerse si la actividad se puede observar y contar en alguna forma. Se puede contar las veces que un niño entrega 3 bloques que se le piden, bebe en taza u obedece una orden. No podemos contar la comprensión del concepto "tres" por parte del niño o el hecho de que sea independiente o complaciente. Estas metas son ambiguas y no lo suficientemente específicas como para poder contarlas y registrarlas. Esto no indica que los conceptos de números y la independencia o complacencia sean metas inútiles de un programa. Sin embargo, si han de ser enseñadas, de alguna manera debemos indicar las metas en términos más precisos, para comunicar nuestra intención a maestros, ayudantes y padres.

Un objetivo de conducta expresa la respuesta del que aprende y un criterio. El objetivo "Juan señalará el color rojo 5 veces de cada 5 intentos" indica la conducta esperada: que Juan señale el color cuando éste se nombre.

Incluye, además, el criterio para determinar cuando el niño ha llevado a cabo satisfactoriamente la acción: que señale el rojo cuando se le dice "rojo" en 5 intentos consecutivos.

Un objetivo de conducta consta de 4 componentes. Debe establecer lo siguiente: QUIEN/ HARA QUE/ BAJO QUE CONDICIONES/ CON QUE GRADO DE EXITO.

1. ¿QUIEN? – Se indica el nombre del niño que habrá de realizar la actividad.

2. ¿HARA QUE? – Se señala la respuesta que se espera del niño una vez que haya aprendido la destreza. Por ejemplo: corre, brinca, salta, se sienta, se pone de pie, dice, repite, da, muestra, nombra o recorta.

Como se señaló anteriormente, estamos especificando la conducta del niño. Si se le está enseñando a un niño a cooperar en juegos colectivos se debe especificar lo que hará el niño en esta situación. La palabra "cooperación" es un término impreciso. Cada uno de nosotros tiene una idea de cómo se comportan los niños cuando cooperan, pero la interpretación, sin duda, varía de un individuo a otro. Estas ideas vagas con respecto a la cooperación no son muy útiles al trabajar con un niño que no coopera. Debemos fijar con precisión e indicar qué existe o falta en el repertorio de un niño en particular que hace que los adultos consideren que no coopera. Por ejemplo, en el caso de Tomás,

la conducta es que les quita juguetes a otros niños cuando juega con ellos sin pedírselos. Esta es la conducta a cambiarse. El objetivo de conducta establece la manera en que se comportará Tomás al terminar el período de enseñanza. Por ejemplo: Tomás le preguntará en el 90% de los casos a su compañero si puede jugar con el juguete que éste está usando.

3. ¿BAJO QUE CONDICIONES? – Se indica el tipo y la cantidad de ayuda o las circunstancias particulares bajo las cuales el niño realizará la conducta: por ejemplo, imitando al adulto, sin ayuda, con apoyo, uniendo puntos, con uno de los padres guiándolo o sosteniéndole la mano, con un modelo inicial o con indicaciones verbales.

Considérese el enseñar a un niño a caminar. El caminar puede ocurrir bajo una variedad de condiciones: un niño puede caminar cuando un adulto lo sostiene firmemente por la cintura; cuando se coge de los muebles o de los barrotes del corralito; cuando se coge de un adulto con 1 ó 2 manos o, finalmente, cuando camina sin ayuda. El grado de destreza que el niño debe poseer para caminar bajo las condiciones enumeradas varía notablemente. Por lo tanto, se debe especificar bajo qué condiciones el niño puede realizar la destreza al final del período de enseñanza. Esto no quiere decir la ayuda que se le da al niño al enseñarle la destreza, sino el grado de ayuda que se le da al final del período de enseñanza para considerarlo diestro por haber alcanzado el criterio establecido para esa tarea.

Un objetivo de conducta que establece que un niño diga "por favor" y "gracias" al hacerle indicaciones verbales 10 de cada 10 intentos, indica que el niño dirá "por favor" y "gracias" en los momentos apropiados cuando se le indique verbalmente. Al enseñar al niño a hacer esto se pueden utilizar sugerencias como decir al niño: "Di por favor". Este es un procedimiento correctivo empleado cuando el niño no realiza la tarea. No es una de las condiciones bajo las cuales se espera enseñarle a actuar. Cuando se le enseña a un niño a dibujar un cuadrado, el objetivo de conducta puede ser que el niño dibuje un cuadrado respondiendo a indicaciones verbales 4 veces de cada 4 intentos. Esto indica que al término del período de enseñanza el niño será capaz de dibujar un cuadrado cuando se le diga: "Dibuja hacia abajo, para, ahora dibuja hacia la derecha", etc. Durante el proceso de enseñanza se le puede guiar la mano. Esta ayuda,

sin embargo, no es la misma que la que fija el objetivo para considerar al niño diestro en la destreza. Se hace esto para ayudar al niño a alcanzar el objetivo de dibujar cuadrados respondiendo a indicaciones verbales.

4. ¿CON QUE GRADO DE EXITO? – Se indica con qué éxito el niño debe realizar la tarea para alcanzar el criterio. En tareas académicas este criterio es generalmente el 100%. Si el niño tiene que contar 5 objetos se espera que él cuente correctamente en 5 de cada 5 intentos antes de dejar de enseñarle esta conducta. Para tareas motrices un criterio del 90% es más apropiado. Un niño que da puntapiés a una pelota que rueda hacia él 9 veces de cada 10, demuestra suficiente destreza como para dejar de enseñarle la tarea. La única falla podría deberse a varias razones como, pérdida de equilibrio, patear a destiempo o mal lanzamiento. Los 9 intentos correctos deben convencer al maestro de que el niño domina la tarea.

Hay relación entre las condiciones y el grado de éxito con que se logra el objetivo de conducta. Si las condiciones son demasiado difíciles para el niño, no se puede esperar un nivel de rendimiento del 90% o del 100%. En lugar de esperar que un niño dibuje un cuadrado sin ayuda, en 5 de cada 10 intentos, se hace que lo dibuje respondiendo a indicaciones verbales en 10 de cada 10 intentos.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DE CONDUCTA BIEN PLANTEADOS

- María señalará el rojo y el azul, cuando se le pide, en 5 de cada 5 intentos para cada color.
- Patricia beberá en taza, en 10 de cada 10 intentos, cuando uno de sus padres sostiene la taza.
- Tomás colocará un tarugo de 2.5 cm. (1″) en un tablero perforado, en 6 de cada 6 intentos, con indicaciones verbales.
- Elena amontonará 10 bloques, imitando al adulto, en 5 de cada 6 intentos.
- Pepe abotonará botones grandes cuando el adulto empuja el botón en el ojal una cuarta parte, en 10 de cada 10 intentos.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS DE CONDUCTA INADECUADOS

- *David identificará el rojo con un modelo inicial en 5 de cada 5 intentos.*

  La palabra "identificar" es ambigua. Si se substituye por "señalar" o "nombrar", éste sería un objetivo adecuado.

- *María seguirá instrucciones, cuando se le pide, ya sea inmediatamente o más tarde y lo hace el 100% de las veces.*

  "Inmediatamente" o "más tarde" no especifica las condiciones. El indicar "dentro de 10 segundos" o "la segunda vez que se le pide" especifica el criterio para la conducta deseada y hace fácil comprobar si María ha logrado o no la meta.

- *Isabel saltará 1.50 m. (5') sin ayuda, en 5 de cada 10 intentos.*

  5 de 10 es sólo un nivel de éxito del 50%. Para que el objetivo sea más apropiado, se debe cambiar la distancia a 90 cm. ó 1.20 m. (3 ó 4') y el criterio a 9 de cada 10 intentos.

El objetivo de conducta que actualmente se está enseñando al niño no siempre es idéntico al objetivo indicado en la ficha. Por ejemplo, la meta puede ser enseñar la Ficha de Desarrollo Motriz N° 103, según la cual el niño construye figuras de arcilla o plastilina de 2 a 3 partes. El objetivo de conducta actual puede ser que el niño amase pedazos de arcilla formando bolas en 3 de cada 3 intentos. Es un paso inicial que el niño puede realizar ahora que lo llevará, después de un tiempo, a poder hacer figuras de arcilla.

La siguiente sección, Análisis de Tarea, describe cómo se desarrollan estos objetivos intermedios.

ANALISIS DE TAREA

Hasta cierto punto los objetivos enumerados en la Lista de Objetivos están divididos en etapas menores. Por ejemplo, en la sección de Autoayuda hay varias fichas que hacen referencia a beber en taza (Fichas 8, 11, 15); a vestirse (Fichas 18, 19, 20, 22); y a comer sin ayuda (Fichas 10, 14, 46). En cada una de las fichas referentes a beber en taza hay otras actividades que dividen el objetivo en etapas aún menores. Sin embargo, cuando

se trabaja con un niño hay que tener en cuenta el ritmo a que aprende para ver si es necesario subdividir estas etapas en otras todavía más pequeñas. La manera en la que el maestro divide el objetivo en etapas y las organiza, tiene un efecto considerable en la forma en que el niño adquiere nuevas destrezas. A fin de utilizar la Guía de manera más eficaz, se recomienda que quien la use planee sistemáticamente un programa dividiendo los objetivos enumerados en la Lista de Objetivos en una progresión de pequeñas etapas e introduzca una nueva en cuanto el niño sea capaz de realizar la anterior. Se denomina Análisis de Tarea a la división de las metas a largo plazo en objetivos menores secuenciales de enseñanza. Los objetivos menores seleccionados se diseñan de acuerdo con las necesidades individuales del niño. Se basan en las destrezas que son necesarias como prerrequisitos para alcanzar el objetivo final.

Para enseñarle a un niño a saltar en un pie 5 veces consecutivas (Ficha de Desarrollo Motiz N° 108), primero debemos averiguar cuánto le falta al niño todavía para poder hacerlo. Supongamos que ha logrado hacer lo que indica la Ficha de Desarrollo Motriz N° 96: Puede mantener el equilibrio parado en un pie durante 5 segundos. Sin embargo, no tiene las destrezas prerrequisitas de saltar en un sitio o de saltar cierto número de veces consecutivas. Estas son las destrezas que se le deben enseñar. La forma de enseñar estas destrezas y la duración de cada etapa se basan en el ritmo de aprendizaje del niño y en el tipo de ayuda que le sea más provechoso. A continuación aparece un ejemplo de análisis de tarea. Es solamente un ejemplo, ya que el ritmo apropriado de progreso y el número de objetivos intermedios únicamente pueden determinarse según las necesidades del niño a quien se está enseñando. No hay un análisis de tarea que sea definitivamente mejor para una destreza determinada, sólo hay análisis adecuadamente planeados a base de las necesidades de cada niño. El siguiente es un ejemplo de cómo puede enseñarse el objetivo indicado en la Ficha de Desarrollo Motriz N° 108.

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Puede mantener el equilibrio parado en un pie durante 5 segundos.

META A LARGO PLAZO:

Saltará en un pie hacia adelante, sin ayuda, 5 veces consecutivas en 9 de cada 10 intentos.

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Dará 1 salto en un pie, en el mismo lugar, sosteniéndose de una mesa, en 9 de cada 10 intentos.
2. Dará 1 salto en un pie, en el mismo lugar, cogido de la mano de un adulto, en 9 de cada 10 intentos.
3. Dará 1 salto en un pie, en el mismo lugar, sin ayuda, en 9 de cada 10 intentos.
4. Dará 2 saltos en un pie, en el mismo lugar, sin ayuda, en 9 de cada 10 intentos.
5. Dará 1 salto hacia adelante, en un pie, con ayuda, en 9 de cada 10 intentos.
6. Dará 2 saltos consecutivos hacia adelante, en un pie, sin ayuda, en 9 de cada 10 intentos.
7. Dará 5 saltos consecutivos hacia adelante, en un pie, sin ayuda, en 9 de cada 10 intentos.

Nótese que, en muchas de las etapas, la única diferencia en los objetivos es un cambio en las condiciones. Se exige que el niño salte en el mismo lugar con cantidades variables de ayuda. En otras etapas la diferencia es el número de veces que el niño debe saltar. Esta es generalmente la forma en que se plantea el análisis. Al principio haga que el niño realice el comportamiento con mucha ayuda (que salte cogido a una mesa) y reduzca gradualmente la cantidad de ayuda que se le presta. Una vez que se establece el comportamiento, aumente el número de veces o la distancia o el tiempo en el cual se espera que el niño realice el comportamiento. Enseñando destrezas de esta manera, el niño tiene muchos pequeños éxitos a lo largo del proceso y, gradualmente, es capaz de realizar una destreza compleja. En cada etapa nueva se le pide que haga sólo un poco más y, por lo tanto, los éxitos son más frecuentes.

Este procedimiento también ayuda a planear los aspectos específicos de un programa de instrucción. Una vez escogidas las metas, el análisis de tarea puede definir mejor las etapas intermedias. Cuando las etapas son pequeñas y muy específicas es

443

más fácil ver las dificultades que puede tener un niño y tomar medidas para remediarlas. Solamente es necesario trabajar con uno de los objetivos hasta que el niño sea capaz de desenvolverse fácilmente a ese nivel y luego avanzar a la siguiente etapa en el análisis de tarea. Aunque parezca que llevará mucho tiempo realizar estas etapas, será más ventajoso para los niños programar de esta manera. El progreso que el niño ha logrado se demuestra mediante las pequeñas etapas que ya ha superado, en lugar de tener una sola meta a largo plazo, que aún no se ha logrado, y que ni siquiera tiene estructura para lograrse.

A continuación se presentan varios ejemplos de análisis de tarea, para objetivos enumerados en la Lista de Objetivos. Cada uno de los ejemplos dados son objetivos que no están subdivididos. El Nivel de Destreza Actual descrito es el que lograría el niño si siguiera en orden la Lista de Objetivos. Por ejemplo, el análisis de tarea de beber en taza, se refiere al Objetivo de Autoayuda N° 11. El nivel de destreza es el de haber realizado lo indicado en la Ficha N° 8 que es la última que se refiere a beber en taza antes de la Ficha N° 11. El análisis solamente llega hasta el nivel de destreza descrito en la Ficha N° 11. No cubre el nivel descrito en la Ficha N° 15 en la que se amplía este objetivo. En muchos casos, especialmente al trabajar con niños que tienen impedimentos, se necesitan seguir el análisis de tarea que aquí aparece.

AUTOAYUDA, OBJETIVO 11

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Bebe media taza (4 oz.) de líquido cuando un adulto sostiene la taza.

META A LARGO PLAZO:

Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, derramando una cantidad mínima.

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, cuando el adulto sostenga la taza por el asiento y la guíe, en 3 de cada 3 intentos.
2. Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, cuando el adulto le guíe la mano por la muñeca, en 3 de cada 3 intentos.

3. Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, cuando el adulto lo guíe por el antebrazo, en 3 de cada 3 intentos.
4. Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, con indicaciones verbales del adulto, en 3 de cada 3 intentos.
5. Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, sin ayuda, en 3 de cada 3 intentos.
6. Sostendrá la taza con las 2 manos y beberá media taza (4 oz.) de líquido, derramando una cantidad mínima, en 3 de cada 3 intentos.

AUTOAYUDA, OBJETIVO 23

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Se baja los pantalones con elástico en la cintura hasta las caderas.

META A LARGO PLAZO:

Se quitará, sin ayuda, los pantalones con elástico en la cintura.

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Se bajará los pantalones abajo de las caderas, con ayuda física e indicaciones verbales, en 4 de cada 4 intentos.
2. Se bajará los pantalones hasta las rodillas, con indicaciones verbales, en 4 de cada 4 intentos.
3. Se bajará los pantalones hasta los tobillos, sin ayuda, en 4 de cada 4 intentos.
4. Se bajará los pantalones y sacará los pies con ayuda física e indicaciones verbales, en 4 de cada 4 intentos.
5. Se quitará del todo los pantalones, con indicaciones verbales, en 4 de cada 4 intentos.
6. Se quitará del todo los pantalones, sin ayuda, en 4 de cada 4 intentos.

COGNICION, OBJETIVO 63

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Junta colores iguales.

META A LARGO PLAZO:

Nombrará los colores rojo y azul, cuando se le pide, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

445

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Señalará el rojo y el azul, siguiendo un modelo, en 5 de cada 5 intentos con cada color.
2. Señalará el rojo y el azul, sin tener modelo, en 5 de cada 5 intentos con cada color.
3. Nombrará el rojo y el azul imitando al adulto en 5 de cada 5 intentos con cada color.
4. Nombrará el rojo y el azul cuando se le pregunte: "¿Es éste rojo o azul?" en 5 de cada 5 intentos con cada color.
5. Nombrará el rojo y el azul, con un modelo inicial, en 5 de cada 5 intentos con cada color.
6. Nombrará el rojo y el azul, cuando se le pide, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

COGNICION, OBJETIVO 47

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Repite un poema infantil.

META A LARGO PLAZO:

Dirá el poema infantil y hará los ademanes que lo acompañan, sin ayuda, cuando se le pide, en 2 de cada 2 intentos.

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Hará los ademanes imitando al adulto, mientras éste dice el poema infantil, en 2 de cada 2 intentos.
2. Hará los ademanes, mientras el adulto dice el poema, en 2 de cada 2 intentos.
3. Dirá las 2 últimas palabras de cada verso del poema y hará los ademanes (el adulto dice la primera parte del verso), en 2 de cada 2 intentos.
4. Dirá la última mitad de cada verso y hará los ademanes, en 2 de cada 2 intentos.
5. Terminará cada verso y hará los ademanes, cuando el adulto diga la primera palabra del verso, en 2 de cada 2 intentos.
6. Dirá el poema y hará los ademanes, sin ayuda y cuando se le pide, en 2 de cada 2 intentos.

No es necesario hacer por escrito un análisis de tarea para todas las tareas que se van a enseñar. Sin embargo, es importante poder pensar en las destrezas en términos de una serie de pequeñas etapas de enseñanza y poder reajustar el objetivo de enseñanza, de acuerdo con el progreso del niño. En el ejemplo anterior, un niño puede trabajar durante una semana en la etapa intermedia 1 y progresar a la etapa 4 ó 5 como objetivo siguiente. Si se ha establecido la etapa 5 como el objetivo seleccionado y el niño tiene dificultad, el maestro retrocede a la etapa 2 ó 3. Teniendo en cuenta este tipo de progresión, el maestro puede fijar objetivos para el siguiente período de enseñanza, según el progreso que haga el niño. Si no está progresando, el maestro puede identificar más fácilmente las dificultades que el niño tiene en el aprendizaje de esa destreza. Considérese el análisis que se da como ejemplo de la Ficha de Cognición N° 63. Un niño que progresa fácilmente hasta la etapa 3 pero no logra hacer la etapa 6, tiene dificultad para decir espontáneamente el nombre del color. Practicando las etapas 4 y 5 y reduciendo gradualmente las indicaciones que se le dan, puede que el niño aprenda la etapa 6. Un análisis de tarea se elabora eligiendo los diferentes tipos de ayuda y la cantidad de ella que se debe prestar al niño y disponiéndolos en orden creciente de dificultad.

TIPOS DE AYUDA

Cuando se enseña a un niño una nueva destreza, es frecuentemente necesario prestarle diversos tipos y grados de ayuda, para asegurarle el éxito en el logro del objetivo. Esta ayuda es la Condición del objetivo de conducta y se utiliza para establecer la progresión de dificultad en el análisis de tarea. En esta sección se describen en detalle los diversos tipos de ayuda que pueden proporcionarse sin considerar la progresión de dificultad que se trata en el análisis de tarea en la sección anterior. Los tipos de ayuda que se pueden proporcionar caen dentro de 3 categorías: ayuda física, ayuda verbal y ayuda visual.

Ayuda Física

Cualquier tipo de ayuda que implique que el maestro sostiene, apoya o guía al niño se considera como ayuda física. La ayuda

447

física se utiliza a menudo para enseñar destrezas motrices. Ejemplos de esta ayuda son:

- Coger al niño por la cintura o tomarlo de la mano para enseñarle a caminar
- Darle al niño tipos de ayuda semejante cuando se mantiene en un solo pie
- Guiarle la mano al niño cuando dibuja formas
- Guiarle la mano al niño cuando bebe
- Dar forma a los labios del niño con la mano para ayudarle a producir el sonido de la "M".

Ayuda Verbal

La ayuda verbal implica decir algo que ayuda al niño a realizar la tarea. Este procedimiento es eficaz para enseñar las tareas de todas las áreas de desarrollo. A continuación se describen algunos ejemplos de tipos de ayuda verbal.

Modelo—consiste en decir al niño lo que se espera que diga cada vez que se le pide una respuesta. Este es un método eficaz como primer paso al enseñarle al niño a nombrar cosas. Puede emplearse para nombrar los colores: "Este es rojo. ¿Qué color es éste?", o los animales: "Esto es una vaca. ¿Qué es esto?". Se le proporciona al niño la información que necesita para terminar la tarea a fin de que no dé respuestas incorrectas ni haga las consiguientes asociaciones incorrectas.

Modelo Inicial—es el mismo procedimiento descrito anteriormente, sólo que se da el modelo una sola vez. Si el niño debe nombrar 3 animales, en 4 intentos con cada animal, se le dice al principio de cada período de enseñanza: "Esto es un cerdo, una vaca, un caballo, etc.", pero no debe decírsele inmediatamente antes de pedirle que nombre los animales en cada uno de los intentos restantes.

Instrucción Verbal—se dan al niño instrucciones orales mientras lleva a cabo una tarea. Al hacer esto, se debe tener cuidado de que las instrucciones que se le dan no sean muy complejas. Las instrucciones que exceden el vocabulario del niño y su comprensión, por la longitud y forma de las oraciones, sólo sirven para confundir al niño.

Se le pueden dar instrucciones verbales al enseñarle actividades motrices, como saltar, amontonar bloques o armar rompecabezas. Con frecuencia, las instrucciones verbales les son útiles a los niños al dibujar formas. Al decir al niño: "Dibuja hacia abajo, para, ahora dibuja hacia un lado" se le proporciona la información que necesita para completar la tarea con éxito.

Cuando un niño está relatando un cuento, se le puede decir: "Dime lo que hizo Caperucita Roja cuando vió el lobo", o instrucciones semejantes que orienten al niño.

Ayuda Visual

La ayuda visual es cualquier estímulo visual que ayuda al niño a realizar la tarea con éxito. Ejemplos de esta ayuda son:

- Hacer que el niño dibuje formas, letras o números uniendo puntos
- Hacer que dibuje fórmas siguiendo un modelo
- Usar ilustraciones para ayudar al niño a relatar un cuento
- Hacer que el niño complete formas parcialmente dibujadas
- Hacer que el niño dibuje algo o realice alguna actividad que usted haya hecho previamente.

PROCEDIMIENTOS

Algunos procedimientos que se pueden utilizar con los tipos de ayuda antes indicados son la Reducción Gradual, la Aproximación y el Encadenamiento.

La Reducción Gradual consiste en reducir, gradualmente, la cantidad de ayuda que se presta al niño, a medida que éste va adquiriendo destreza. El maestro puede empezar a enseñarle a caminar prestándole un máximo de ayuda física, en donde el niño haría muy poco del caminar por sí mismo. A medida que el niño adquiere más destreza, el maestro va reduciendo la ayuda hasta el punto en que el niño se coge solamente de un dedo del adulto. De la misma manera, cuando el niño dibuja un

449

cuadrado uniendo puntos, se puede empezar haciendo puntos grandes y obscuros. A medida que el niño adquiere más pericia, los puntos pueden hacerse más pequeños y menos marcados hasta que desaparezcan completamente.

La Aproximación consiste en aceptar, al principio, cualquier respuesta del niño que se aproxime, aunque sea vagamente, a la respuesta deseada. Por ejemplo, al enseñar al niño a dibujar un círculo, al principio se puede aceptar cualquier forma cerrada que dibuje aun cuando no sea realmente un círculo y reforzarle por lo que ha hecho. A medida que el niño practica más, puede cambiarse gradualmente el criterio. Primero, se le refuerza si dibuja cualquier forma cerrada, después si dibuja cualquier forma cerrada que no tenga ningún lado recto (debe ser curva pero puede ser ovalada) y finalmente, sólo se le refuerza si la forma es realmente redonda y no es ovalada.

El Encadenamiento consiste en enseñarle al niño pequeñas conductas que, una vez aprendidas, lo llevan a realizar una tarea completa. Se espera que el niño aprenda una pequeña parte; cuando lo logra, realiza 2 partes y, así sucesivamente, hasta que el niño realiza la tarea entera.

Este procedimiento puede utilizarse para enseñar una destreza, como la de amarrarse los zapatos, dado que se puede dividir fácilmente en una serie de etapas. Primero, se le enseña al niño a cruzar los cordones (cintas, agujetas) y el adulto termina de amarrar el lazo. Luego se hace que el niño cruce los cordones y haga el primer nudo y el adulto hace el resto. Los siguientes pasos son: hacer que el niño haga, además, el primer lazo, luego, el segundo y más tarde los amarre. Así, el niño hace, cada vez, más etapas. El adulto debe terminar el proceso de amarrar en cada caso, para que sirva de modelo al niño.

Este procedimiento, puede utilizarse a la inversa para enseñar la misma tarea. El maestro lo hace todo, menos el último paso, o sea, amarrar el nudo final y poco a poco, deja que el niño termine las etapas en lugar de empezarlas. Algunas veces, este procedimiento es preferible, dado que el niño es reforzado al terminar una tarea, y no al realizar sólo etapas intermedias del proceso.

El ponerse el pantalón puede enseñarse utilizando un procedimiento semejante. Se empieza por ponerle al niño los panta-

lones y subírselos hasta las caderas. El niño puede entonces acabar de subírselos. Las metas sucesivas son: hacer que el niño se suba los pantalones, primero desde las rodillas y después desde los tobillos. Por último, se le pide que ponga los pies dentro de las piernas de los pantalones y se los suba sin ayuda. Después de que el niño aprenda una etapa, él siempre debe realizarla además de la etapa que está aprendiendo.

El Encadenamiento puede utilizarse para enseñar a los niños a escribir su nombre. Se empieza por escribir en letra de imprenta MARI y se hace que la niña escriba la A. Luego, se escribe MAR, MA, M y la niña completa la palabra hasta que, finalmente, la niña escribe todo su nombre con letra de imprenta. En este ejemplo, se puede utilizar la Reducción Gradual, además del Encadenamiento. El adulto escribe MARI y hace la A con puntos. Poco a poco puede ir haciendo menos puntos, puntos más pequeños o menos fuertes, hasta que la niña escribe la A sin ayuda. Luego se hace que la niña empiece por la I. El tiempo que se emplee en cada una de estas etapas naturalmente será determinado por el progreso que haga la niña en el aprendizaje de cada etapa.

Los procedimientos discutidos pueden utilizarse por separado o en combinación. A continuación, se presenta un ejemplo de cómo se puede enseñar una tarea, dibujar un cuadrado, empleando estos 3 enfoques diferentes. Si se utiliza la Reducción Gradual, se hace que el niño dibuje el cuadrado uniendo puntos. Primero se hacen muchos puntos grandes y obscuros. Gradualmente se reduce el número de puntos y se hacen más pequeños y claros, hasta que el niño dibuja el cuadrado sin ayuda. El Encadenamiento puede utilizarse dibujando 3 lados del cuadrado y haciendo que el niño complete el cuarto lado. Cuando el niño puede hacer esto, se hace que dibuje 2 lados, luego 3 y, por último, todo el cuadrado. La Aproximación se puede utilizar de la siguiente manera: se hace que el niño dibuje cuadrados imitando al adulto. Al principio, se acepta cualquier forma con 4 lados que dibuje el niño y se le refuerza. Gradualmente, se le exige que pinte líneas rectas, lados de igual longitud y esquinas con ángulos de aproximadamente 90 grados. Por supuesto, algunas de las técnicas pueden combinarse. Por ejemplo: el niño puede dibujar 2 lados del cuadrado sirviéndose de un punto como guía .

En la mayoría de los casos, algunos de estos procedimientos o todos pueden utilizarse para enseñar una tarea en particular. Es conveniente alternar métodos, si el que se ha elegido no da resultados. Debido a que los niños aprenden de maneras diferentes, a menudo es necesario enseñar la misma destreza a diferentes niños de diversas maneras.

PROCEDIMIENTOS DE CORRECCION

Hay varias etapas en el planeamiento de los detalles de un programa de instrucción, cuando se utiliza la Guía Portage. El maestro empieza por elegir una conducta (mediante un análisis de tarea, que conduce a la meta), establece la etapa intermedia como objetivo de conducta y elige un método de enseñanza y un reforzador. La etapa final antes de poner en práctica la enseñanza es elegir un procedimiento de corrección. Cuando un niño realiza la conducta tal como se indica en el objetivo de conducta es importante reforzarlo. Sin embargo, cuando se inicia la enseñanza, el niño todavía no debe ser capaz de realizar la conducta. Dado que las tareas deben ser suficientemente difíciles para estimular al niño a esforzarse, éste, con frecuencia, da una respuesta incorrecta o no realiza la conducta tal como indica el objetivo.

Por lo tanto, es necesario contar con un procedimiento de corrección que ayude al niño a aprender la respuesta correcta, para que se le pueda reforzar. El reforzamiento aumenta la probabilidad de que se repita la respuesta correcta. Si el niño no puede dar esta respuesta no habrá oportunidad de reforzarlo. Un procedimiento de corrección garantiza una respuesta del niño, aun cuando se produzca con mayor ayuda que la indicada en el objetivo de conducta.

Los tipos de ayuda empleados como procedimiento de corrección son los mismos tipos de ayuda utilizados en la enseñanza: (1) Dar un ejemplo de la conducta correcta, mostrando o diciendo al niño lo que hay que hacer; (2) Prestar ayuda física al niño para que pueda actuar correctamente; (3) Dar indicaciones verbales para corregir al niño; (4) Proporcionar indicaciones visuales para ayudar al niño.

El tipo de procedimiento de corrección empleado debe ser per-

tinente a la tarea y, efectivamente, debe ayudar al niño a dar la respuesta correcta. El decir: "No" a un niño o: "Eso no está bien" solamente le hace saber que no actuó como se esperaba. No le dice cuál es la respuesta correcta, ni le ayuda a descubrirla por sí mismo. Al niño que repetidamente se le dice: "No", no se le corrige ya que no se le da la información necesaria para obtener la respuesta correcta. Este enfoque estimula al niño a que adivine y, cuando adivina, tiene oportunidad de obtener la respuesta correcta mediante prueba y error. Lamentablemente, también hace asociaciones incorrectas. Cuando se le enseñan los números a un niño, es probable que él diga, algunas veces, que 2 es 3. Si se le dice sólo: "No", puede seguir adivinando 1, 3, 4 y por fin 2. Mientras sigue este estrategia de prueba y error, él ha hecho 4 asociaciones incorrectas del número y su nombre. Si se le hubiera dicho desde el principio: "Es 2" o si se le hubiera dado una indicación como: "Es d. .", él podría haber dicho el nombre correcto y evitado 3 de las 4 asociaciones incorrectas.

Otro problema al utilizar frases negativas como procedimiento de corrección es que, a menudo, coloca al maestro en la posición de reforzar asociaciones incorrectas. Cuando un niño aprende a nombrar colores, puede decir que el rojo es azul. Si el maestro responde: "No, no es azul", simplemente repite el error del niño. Por consiguiente, el niño ha oído "azul" 2 veces en relación con un objeto de color rojo. Una mejor corrección sería decirle: "Es rojo", o darle una indicación verbal, con el sonido inicial del nombre del color y hacer que el niño repita el nombre correcto para reafirmar la asociación de la palabra "rojo" con el color. Se debe enfatizar la respuesta correcta, y no la incorrecta.

Una consideración que se debe tener en cuenta al corregir al niño es el grado de ayuda que se le va a prestar. Cuando sea posible, debe ayudarle al niño a encontrar la respuesta correcta en lugar de, simplemente, dársela. Por ejemplo, si un niño tiene dificultad para armar un rompecabezas sin ayuda, una corrección apropiada puede ser decirle: "Dale vuelta a la pieza". Si el niño lo hace y la encaja en el cuadro, este procedimiento es apropiado ya que se le ha dado al niño la indicación que necesitaba. En este caso, no fue necesario que el maestro le diera vuelta a la pieza del rompecabezas. Hay que prestarle al niño solamente la ayuda necesaria para que actúe correcta-

mente. Así, el niño puede sentirse satisfecho por haber podido realizar la tarea. Prestar al niño más ayuda de la que necesita puede privarle de la satisfacción de haber realizado una tarea, así como de la oportunidad de aprender. Prestarle la ayuda necesaria cuando se requiere, evita que el niño se desanime con la tarea. Este enfoque estimula al niño a trabajar en una tarea en la cual no tiene éxito inicialmente hasta que puede realizarla.

Un método para determinar un procedimiento de corrección apropiado es utilizar un análisis de tarea, diseñado específicamente para la conducta que se está enseñando. A continuación se presenta un ejemplo de un análisis de tarea para el objetivo de Cognición N° 63.

COGNICION, OBJETIVO 63

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Junta colores iguales.

META A LARGO PLAZO:

Nombrará los colores rojo y azul, cuando se le pide, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Señalará el rojo y el azul, siguiendo un modelo, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

2. Señalará el rojo y el azul, sin tener modelo, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

3. Nombrará el rojo y el azul imitando al adulto, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

4. Nombrará el rojo y el azul cuando se le pregunte: "¿Es éste rojo o azul?" en 5 de cada 5 intentos con cada color.

5. Nombrará el rojo y el azul, con un modelo inicial, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

6. Nombrará el rojo y el azul, cuando se le pide, en 5 de cada 5 intentos con cada color.

Si se enseña el objetivo de conducta 6, entonces el 5 podría utilizarse como procedimiento de corrección. Si se le presta este grado de ayuda al niño y aún no puede dar la respuesta correcta, el maestro puede entonces utilizar el objetivo 3, que es presentarle la respuesta correcta como modelo. Se puede hacer lo mismo con el análisis de tarea siguiente.

DESARROLLO MOTRIZ, OBJETIVO 81

NIVEL DE DESTREZA ACTUAL:

Arma un rompecabezas de 2 piezas.

META A LARGO PLAZO:

Armará un rompecabezas de 3 piezas sin ayuda.

ETAPAS INTERMEDIAS:

1. Colocará 3 de las 3 piezas del rompecabezas cuando el adulto le guíe la mano.

2. Colocará 3 de las 3 piezas del rompecabezas con indicaciones verbales.

3. Colocará 3 de las 3 piezas del rompecabezas sin ayuda.

Cuando se enseña el objetivo 3, se utiliza el 2 como procedimiento de corrección. Si se enseña el objetivo 2, se utiliza la ayuda descrita en el objetivo 1 como procedimiento de corrección.

Es importante hacer la corrección en el momento oportuno. Primero, se debe dar al niño la oportunidad de hacer la tarea solamente con la ayuda descrita en el objetivo de conducta. Désele el tiempo que necesite para hacer esto. Cuando es evidente que no es capaz de hacerlo, aplíquese el procedimiento de corrección. Désele al niño tiempo suficiente para que trate de hacer la tarea, pero se debe intervenir antes de que se desanime.

455

Hay 6 puntos importantes que deben tenerse en cuenta con respecto a los procedimientos de corrección.

1. **Enfatizar la respuesta correcta, no la incorrecta. Hacer hincapié en la asociación correcta.**
2. **Evitar "no" siempre que sea posible.**
3. **Darle solamente el grado de ayuda que necesita.**
4. **No emplear métodos punitivos al corregir al niño.**
5. **Darle al niño la oportunidad de realizar la tarea, pero interviniendo antes de que se desanime.**
6. **Reforzar al niño cuando realiza la tarea, aun cuando haya necesitado ayuda.**

456

COMO PONER EN PRACTICA LAS METAS DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

El siguiente paso es poner en práctica el objetivo planeado. El método de presentación, los materiales necesarios, el sistema de retroalimentación o reforzamiento deben determinarse e individualizarse para cada niño. En esta sección se discuten algunas consideraciones adicionales que se han de tener en cuenta cuando se ponen en práctica los fines proyectados del programa de estudios.

REFORZAMIENTO

A medida que los niños aprenden, su comportamiento cambia: ésta es la única indicación de que el aprendizaje ha tenido lugar. El comportamiento del niño ha cambiado si originalmente no podía nombrar colores y más tarde los nombra, como resultado de haber seguido un programa de estudios bien planeado y ejecutado. Sin embargo, para que tenga lugar el aprendizaje, el cambio en el comportamiento debe ser relativamente permanente y constante. Los maestros pueden proporcionar muchas oportunidades para practicar la nueva conducta; no obstante, el aprendizaje no tiene lugar si, una vez obtenida, esta nueva conducta no se refuerce.

Es lógico que se repita cualquier conducta que va seguida de un resultado gratificador. El resultado gratificador es un refuerzo. El proporcionar un reforzador aumenta la probabilidad de que la conducta se repita. El reforzamiento es una parte tan vital del proceso de aprendizaje que está incluida en las sugerencias en la mayoría de las fichas. Palabras como "estimular", "alabar", "abrazar", "elogiar", "premiar", "atender", "animar", etc. indican estímulos que recompensan al niño durante o al haber realizado la conducta deseada.

El reforzamiento le hace saber al niño que lo que acaba de hacer es correcto. Esto es particularmente importante al aprender una nueva destreza. Por ejemplo, la Ficha de Lenguaje N° 27 dice: "Nombra 3 partes del cuerpo en una muñeca o en otra persona". Cuando el niño nombra la parte del cuerpo que se le señala y el adulto no reacciona, el niño no sabe si su respuesta es correcta o no. Al reforzarlo: "¡Muy bien, Juanito, ésta es la nariz!" aumentan las probabilidades de que, cuando se le pide otra vez, repita la respuesta correcta. Se puede aplicar lo mismo a la Ficha de Lenguaje N° 12 que se titula: "Pide 'más'". Si el niño muestra una taza y pide "más" y el adulto no reacciona, la palabra no tendrá sentido para él. Además, si el niño muestra la taza y dice "más" y se le llena la taza con algo que no le gusta, será muy difícil que vuelva a decir "más". No a todos los niños les gustan los dulces, las alabanzas, el recreo, etc. No cabe duda de que la mayoría de los niños se sienten halagados por algunas de estas cosas, pero ciertos niños pueden encontrar una de estas cosas más halagadora que las demás. Para algunos niños, ninguna de estas cosas sirven de reforzador. Mediante la observación del maestro y el aporte de los padres se pueden determinar las actividades, objetos y comidas favoritas de cada niño. Las cosas muy preferidas pueden utilizarse como consecuencia para que realice las actividades difíciles o las menos preferidas. Por ejemplo, la Ficha de Autoayuda N° 91 dice: "Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera semanal y la realiza cuando se le pide". Si ésta no es una actividad preferida, se le puede decir al niño: "Después de que saques la basura, puedes salir", (actividad preferida). Si una tarea motriz gruesa como: "Salta en un pie 5 veces consecutivas", Ficha de Desarrollo Motriz N° 108, no es una tarea preferida, se le puede motivar para que la haga con gusto, diciéndole: "Fernandito, salta hasta la mesa. El almuerzo está listo".

Los refuerzos se dividen en 2 categorías: primarios y secundarios. Los primarios son la comida y la bebida; los secundarios son elogios, aplausos, abrazos, caricias, caras sonrientes, etc. La clase de refuerzo que se debe utilizar depende del niño y de la dificultad de la tarea. Si el niño repite conductas cuando se usan refuerzos secundarios, no hay necesidad de utilizar la comida y la bebida. Si los refuerzos secundarios no son eficaces, utilícense la comida o la bebida sin vacilar. La regla aquí es proporcionar el refuerzo secundario al mismo tiempo. Ofrecer a la vez una

alabanza y un obsequio logra 2 cosas importantes: 1) el niño aprende la nueva destreza y 2) con el tiempo, la alabanza y los abrazos adquieren las mismas propiedades de recompensa que la comida. El refuerzo primario puede entonces reducirse gradualmente hasta desaparecer.

El refuerzo debe darse inmediatamente después de completar la tarea. Esto asegura que el niño la asocie con la acción deseada y aumenta la probabilidad de que él repita la conducta. Por ejemplo, cuando se trata de mantener contacto visual con el niño, se le debe recompensar mientras está mirando al adulto y no unos segundos después cuando puede estar mirando por la ventana o jugando con un juguete. Así sabe con seguridad qué conducta se refuerza.

Cuando se enseña una destreza nueva o difícil puede que sea necesario reforzar al niño cada vez que realiza la destreza. Una vez que el niño ha aprendido la nueva tarea, es posible cambiar a un programa intermitente, reduciendo la frecuencia del refuerzo. Por ejemplo, la Ficha de Autoayuda N° 66 dice: "Abotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre una mesa". A medida que el niño aprende a realizar esta tarea, primero con ayuda y luego sin ella, se debe dar un refuerzo por cada botón abotonado. Más adelante, cuando la tarea resulta más fácil para el niño, la conducta en esta actividad puede mantenerse mediante recompensas intermitentes. Esto es, si el niño puede abotonar bien, solamente necesita que se le refuerze lo suficiente para que siga trabajando en la tarea, quizás después de que abotone el primero, cuarto y sexto botones. Si se le refuerza sin regularidad, el niño continúa trabajando porque no sabe cuándo va a ser reforzado. Sin embargo, cuando el niño sea capaz de realizar la tarea de la Ficha de Autoayuda N° 81 que dice: "Se viste completamente y hasta se abrocha todos los broches delanteros pero no se amarra las cintas", la recompensa debe aplazarse hasta que termine toda la tarea: "Te has vestido bien, Roberto, ya estás listo para salir".

Otro ejemplo puede ilustrarse utilizando la Ficha de Desarrollo Motriz N° 81 que dice: "Arma un rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas". Al principio se le debe reforzar cada vez que coloque una figura correctamente. A medida que el niño aumenta su destreza mediante la práctica y refuerzos continuos, se debe aplazar el refuerzo hasta que las 3 piezas hayan sido colocadas correctamente.

Es importante reducir gradualmente la frecuencia del reforzamiento pero sólo después de que la conducta esté bien aprendida. La mejor guía de cuándo hacer esta reducción es el comportamiento del niño. Si él reduce la frecuencia con que realiza correctamente la acción, se puede suponer que se está disminuyendo el refuerzo demasiado rápido. Recuérdese que se debe utilizar un refuerzo continuo para iniciar la enseñanza de una conducta; después se debe utilizar un refuerzo intermitente para mantenerla.

PRERREQUISITOS PARA EL APRENDIZAJE

Cuando se enseña a niños de edad mental comprendida entre el nacimiento y los 6 años, las destrezas que para su ejecución implican atención, imitación y docilidad por parte del niño, pueden estar entre las primeras seleccionadas para empezar la enseñanza. Verdaderamente, estas conductas son prerrequisitos para el aprendizaje de otras más complejas. Si el niño no hace constantemente lo que se le pide porque "no tiene ganas", entonces el objetivo de conducta exige que se aumente la frecuencia en que lo haga con docilidad. El tratar de enseñar conductas adicionales a un niño no complaciente en las áreas de Cognición, Desarrollo Motriz, Lenguaje o Autoayuda no producirá mucho cambio hasta que aumente la frecuencia con que el niño accede a ejecutarlas.

Atención

Si el niño no acata la orden porque no sabe hacerlo, tendrá que aprender primero la destreza, imitando al comienzo. La imitación, a su vez, requiere la habilidad de prestar atención a un modelo visual o auditivo.

La finalidad de seleccionar esta conducta para empezar el cambio, es establecer la destreza básica de mirar o escuchar estímulos cuando se le pide al niño, o aumentar el período de tiempo que permanece realizando una tarea con distracciones y sin ellas. Los siguientes son ejemplos de algunas conductas relacionadas con la atención.

– María mirará al maestro, cuando se le pide, y mantendrá contacto visual durante 5 segundos.

– María mantendrá el contacto visual durante 5 segundos si se le da una indicación: "María, mírame", seguida de la colocación de un objeto pequeño a nivel del ojo del maestro.

– María levantará la mano cada vez que oye un sonido de animal en la grabadora. No la levantará cuando oye nombres de animales.

– María armará un rompecabezas de 6 piezas en 2 minutos.

– María contestará 3 preguntas sobre un cuento corto de 5 minutos de duración.

Tal como indican estos ejemplos, la atención puede cubrir una amplia gama de destrezas, desde las simples (contacto visual por un período específico) hasta las más complejas, que implican destreza en otras áreas. Responder a preguntas acerca de un cuento requiere destreza en la expresión oral y en el proceso cognoscitivo de la memoria; sin embargo, a menos que el niño preste atención al cuento, no puede contestar las preguntas. Para aumentar el período de tiempo que un niño atiende a una tarea, se puede prescribir un programa de estudios basado en la realización de una tarea que ya está dentro del repertorio de las conductas actuales del niño, pero que tendrá que realizar por un período de tiempo más largo. Por ejemplo si un niño mira un libro de cuentos ilustrado con uno de sus padres durante 5 minutos, pero no presta atención mientras éste lee todo el cuento, es conveniente que mire un libro de ilustraciones o palabras por un período mayor de tiempo. Esto puede ayudar a aumentar el período de atención del niño. Asimismo, el padre puede pasar más tiempo hablando con el niño acerca de las ilustraciones, proporcionando así una situación en la cual el niño esté más activamente interesado. Más tarde, el padre utiliza un libro de cuentos común y corriente, pero le pregunta al niño acerca de las ilustraciones que contiene en lugar de leerlo solamente.

461

Si el niño es capaz de atender mientras no hay distracciones a su alrededor, se puede prescribir actividades que presenten un mínimo de distracciones. Poco a poco se puede ir aumentando el número de estímulos ambientales normales, a medida que el niño indica que puede hacer caso omiso de estas distracciones.

Las Fichas de Socialización N°1 - 10 proporcionan ejemplos de la enseñanza de conductas relacionadas con la atención a una edad temprana. La Ficha de Socialización N° 15 da algunas sugerencias para establecer un contacto visual inicial. La Ficha de Socialización N° 67 proporciona sugerencias para aumentar la cantidad de tiempo que un niño atiende a una tarea.

Imitación

La capacidad de imitar es la clave para aprender comportamientos de adaptación y requiere 2 condiciones previas: primero, se debe presentar un modelo del comportamiento deseado y segundo, el niño debe atender al modelo el tiempo suficiente para que pueda seguir el ejemplo o patrón.

Al enseñar a un niño a imitar, se comienza primero determinando las conductas que el niño realiza espontáneamente. Se imita al niño y, si es necesario, se le ayuda a que, a su vez, él imite al adulto. Se empieza dando como modelo movimientos motrices gruesos como aplaudir o levantar el brazo. Se proporciona cualquier ayuda física que sea necesaria para ayudar al niño a imitar el movimiento, se ofrece refuerzo inmediato y se reduce gradualmente o se elimina la ayuda a medida que muestra mayor destreza. Si el niño está emitiendo sonidos, se imitan estos inmediatamente y se espera a que el niño imite al adulto.

Se encuentran ejemplos de destrezas de imitación a una edad temprana y sugerencias para su enseñanza en las Fichas de Socialización N° 18 - 21 y de Lenguaje N° 1 y 2. La Ficha de Cognición N° 14 proporciona una serie de actividades sugeridas para la imitación, incluso 7 conductas imitativas iniciales.

Debe recordarse que, para que el niño imite, se debe presentar el modelo de la conducta repetidas veces. Proporciónensele ayuda física, indicaciones o sugerencias verbales cuando sea necesario para iniciar la imitación. Después, es necesario reforzarlo adecuadamente para incrementar y mantener lo aprendido.

Docilidad

Si un niño no acata frecuentemente las órdenes y, sin embargo, puede realizar la conducta "cuando quiere", una meta importante del programa de estudios debe ser aumentar la frecuencia con que acata las órdenes.

Los niños que no son complacientes normalmente consumen una cantidad excesiva del tiempo del padre/maestro. El niño exige y, con frecuencia, obtiene mucha atención; "se destaca" en la sala de clase. Es vital el proporcionarle atención solamente cuando acata las órdenes ya que la atención es un refuerzo poderoso. Por consiguiente, se debe aprovechar el momento en que el niño está siguiendo cualquier orden, para prestarle atención en cuanto realice la conducta deseada.

A menudo, es posible evitar un comportamiento negativo ofreciéndole al niño de antemano una variedad de conductas seleccionadas por el adulto. Decir al niño: "Eduardo, puedes acostarte ahora o después de que termine el programa de televisión", le da la oportunidad de hacer su propia elección.

Hacerle saber al niño con anticipación que usted le va a pedir algo, le permite saber que la actividad va a cambiar: "Dentro de pocos minutos la cena estará lista", o "Dentro de un ratito será la hora de recoger los juguetes", es mucho mejor que interrumpir al niño durante una actividad.

Cuando se espera que el niño obedezca una orden, es preferible dásela y no preguntarle si quiere hacerlo. El preguntarle: "¿Ya quieres acostarte?" o "¿Quieres venir a cenar?", puede contestarse correctamente con un "no" tanto como con un "sí". Con frecuencia se puede evitar un comportamiento negativo si se le dan al niño opciones razonables y se espera su complacencia.

Es mejor decirle al niño lo que debe hacer, en lugar de lo que no debe hacer. Decirle que no arroje la taza puede ser la señal para que haga lo que se trata de evitar. Decirle: "Cuando hayas terminado, pon la taza sobre la mesa y puedes repetir", es una expresión positiva que, a la vez, sugiere docilidad y recompensa.

Si a menudo el niño no acata las órdenes, se debe tratar de no darle una orden a menos que el adulto esté cerca para prestarle ayuda física si es necesario. Si se le ha pedido 2 veces a un niño

que recoja un juguete y no lo hace, hay que ayudarle a obedecer, agachándolo y llevándole la mano para que recoja el juguete. Se le refuerza inmediatamente diciendo: "Gracias por recoger el juguete, Ramón".

Hay que tener presente que es necesario evitar el dar órdenes cuando se está ocupado con otro niño o en el teléfono o en otra parte del cuarto. Es importante que la reacción del adulto al comportamiento no complaciente sea uniforme, por lo tanto, no se le deben dar órdenes hasta que el adulto pueda ayudar físicamente al niño a obedecerlas si es necesario. Las Fichas de Socialización N° 46 y 61 y las Fichas de Cognición N° 5 y 14 proporcionan técnicas de enseñanza relacionadas con el aumento de la docilidad.

RESUMEN

Este manual proporciona un marco de referencia que permite a quien use la Guía planear y poner en práctica, con eficacia, metas realistas del programa de estudios para niños.

Las instrucciones para el uso de la Lista de Objetivos y las fichas han sido complementadas con una descripción de los procedimientos empleados para individualizar las metas del programa de estudios incluidas en la Guía.

Sin embargo, existen limitaciones inherentes a cualquier material de programas de estudios. A fin de satisfacer las necesidades de cada niño en particular, se requieren del maestro capacidad creadora, flexibilidad y conocimiento del niño.

Para utilizar la Guía para el desarrollo de un programa de estudios individualizado, el maestro debe conocer al niño: su nivel actual de capacidad, el refuerzo que le satisface, la rapidez con que aprende y el tipo de ayudas educativas que le es más beneficioso. La Lista de Objetivos es un instrumento que ayuda al maestro a adquirir información acerca del niño. Las fichas proporcionan actividades para la enseñanza; sin embargo, el maestro debe conocer al niño lo suficiente como para elegir la actividad y los materiales más apropiados.

Las secciones que tratan de los Objetivos de Conducta y Análisis de Tarea han sido incluidas para ayudar al maestro a especificar el programa de estudios de cada niño y organizar en secuencia los objetivos, a fin de aumentar hasta el máximo las posibilidades de éxito del niño. Estos procedimientos son necesarios para adaptar individualmente a cada niño la información proporcionada en la Guía. Puesto que cada niño es único, el maestro tiene la responsabilidad de ampliar estas metas del programa de estudios para satisfacer las necesidades de cada niño. La sección dedicada a ayudas para la enseñanza sirve como guía de los tipos de ayuda que el maestro puede proporcionar al niño, para asegurarse de que el aprendizaje tiene lugar.

La descripción de la Atención, la Imitación y la Docilidad discute brevemente algunos métodos para desarrollar estas habi-

lidades que son tan importantes como prerrequisitos para el aprendizaje de otras destrezas. Estas 3 habilidades deben considerarse como metas del programa de estudios. Son funciones esenciales y su ausencia no sólo dificulta el aprendizaje, sino que puede ser una razón por la cual éste no se lleva a cabo.

Al utilizar la información que se proporciona en este manual, el maestro puede planear metas de enseñanza realistas, expresarlas en objetivos que el niño puede alcanzar y observar los cambios que tienen lugar en el comportamiento del niño.

Para aquellos lectores que se interesen en las ideas y principios presentados en este manual, los autores proporcionan la siguiente lista de libros, como lectura y estudio adicionales.

1. *Living with Children*, Patterson and Gullion; Research Press, Champaign, Illinois, 1968.
2. *Child Development I, A Systematic and Empirical Theory*, Bijou and Baer; Appleton-Century Crofts, New York, New York, 1961.
3. *Portage Guide to Home Teaching*, Weber, et al; Cooperative Educational Service Agency 12, Portage, Wisconsin, 1975.
4. *Elementary Principles of Behavior*, Whaley and Malott; Appleton-Century Crofts, New York, New York, 1971.
5. *Isn't It Time He Outgrew This?*, Baldwin and Fredricks; Charles C. Thomas, Springfield, Illinois, 1973.
6. *Help! These Kids Are Driving Me Crazy*, Carter; Research Press, Champaign, Illinois, 1972.
7. *Parents Are Teachers*, Becker; Research Press, Champaign, Illinois, 1971.
8. *Managing Behavior*, Hall; H & H Enterprises, Inc., Lawrence, Kansas, 1974.
9. *Preparing Instructional Objectives*, Mager; Fearon Publishers, Inc., Palo Alto, California, 1962.
10. *Children with Learning and Behavior Problems*, Gardner; Allyn and Bacon, Inc., Boston, Massachusetts, 1974.

BIBLIOGRAFIA

Alpern, G. and T. Boll. "Developmental Profile". Indianapolis, IN: 1972.

Arnold, A. *Teaching Your Child to Learn*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc., 1971.

Bayley, N. *Bayley Scales of Infant Development*. New York: The Pyschological Corporation, 1969.

Brown, R. *A First Language*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1973.

Cattell, P. *Cattell Infant Scale*. New York: The Psychological Corporation, 1940.

Doll, E. "Vineland Social Maturity Scale". Circle Pines, MN: American Guidance Services, 1953.

Doll, E. "Preschool Attainment Record". Circle Pines, MN: American Guidance Services, 1966.

Dunn, L.M. "Peabody Picture Vocabulary Test". Minneapolis, MN: American Guidance Service, Inc., 1965.

Exceptional Infant Volume 1: The Normal Infant. Ed. J. Hellmuth. New York: Bruner/Mozel, Inc., 1967.

Frankenburg, W.K., J.B. Dodds, and A.W. Fandal. "Denver Developmental Screening Test". Denver: University of Colorado Medical Center, 1970.

Gardner, W. *Children With Learning and Behavior Problems*. Boston, MA: Allyn and Bacon, Inc., 1974.

Gessell, A. and C.S. Amatrude. *Developmental Diagnosis*. New York: Harper and Row, 1947.

Gessell, A. et al. *The First Five Years of Life, the Preschool Years*. New York: Harper and Row, 1940.

Gunzberg, H.C. "Progress Assessment Chart of Social Development". London: National Association for Mental Health, 1965.

Infant Development Profile. Ed. D.C. Whitney. UEC, Inc., 1972.

Lindsley, O.R. "Direct Measurement and Prosthesis of Retarded Behavior". *Journal of Education*, (1964), 62-81.

Mager, R.F. *Preparing Instructional Objectives.* Palo Alto, CA: Fearon Publishers, Inc., 1962.

Painter, G. *Teach Your Baby.* New York: Simon and Schuster, 1971.

Shearer, D. et al. The *Portage Guide to Early Education,* Experimental Ed. Portage, WI: Cooperative Educational Service Agency 12, 1972.

Sheridan, M. "The Developmental Progress of Infants and Young Children". London: Her Majesty's Stationery Office, 1960.

Slossen, R. "Slossen Intelligence Test for Children and Adults". New York: Slossen Educational Corporation, 1963.

Terman, L. and M. Merrill. *Stanford-Binet Intelligence Scales.* Third Revision Form L-M, New York: Houghton, Mifflin Co., 1960.

Weber, S. et al. *Portage Guide to Home Teaching.* Portage, WI: Cooperative Educational Service Agency 12, 1975.

Wechsler, D. "The Preschool and Primary Scale of Intelligence". New York: The Psychological Corporation, 1967.

Whaley, D.L. and R.W. Malott. *Elementary Principles of Behavior.* New York: Appleton-Century Crofts Educational Division, 1971.

White, B.L. *The First Three Years of Life.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc., 1975.

Proyecto Portage, CESA 12, Box 564, Portage, Wisconsin 53901 EE.UU.

Guía Portage de Educación Preescolar

Nombre del Niño _____

Fecha de Nacimiento _____

Maestro _____

Año de Programa _____

Maestro _____

Año de Programa _____

Maestro _____

Año de Programa _____

S. Bluma, M. Shearer, A. Frohman, y J. Hilliard

LISTA DE OBJETIVOS

ED124507

PortageGuide

REGISTRO DE INFORMACION

Edad	Acontecimientos	Fecha	Comentarios

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
Bebé	1	Estímulo visual general (Menos de 6 semanas)		/ /	
	2	Estímulo visual general (6 o más semanas)		/ /	
	3	Estímulo táctil general (Menos de 6 semanas)		/ /	
	4	Estímulo táctil general (6 o más semanas)		/ /	
	5	Estímulo auditivo general (Menos de 6 semanas)		/ /	
	6	Estímulo auditivo general (6 o más semanas)		/ /	
	7	Succiona		/ /	
	8	Mueve la cabeza hacia un lado mientras está acostado boca arriba		/ /	
	9	Abre la boca cuando el chupón del biberón o el pezón de la madre le tocan los labios		/ /	
	10	Muestra sensibilidad al contacto de un cuerpo tranquilizándose, llorando o moviéndose		/ /	
	11	Vuelve la cabeza hacia el chupón o pezón cuando le tocan la mejilla		/ /	
	12	Mira hacia el lugar de donde proviene un sonido o cambia los movimientos del cuerpo como		/ /	
		reacción al sonido		/ /	
	13	Mira a la persona que habla o que se mueve tratando de atraer su atención		/ /	
	14	Se tranquiliza o cambia los movimientos del cuerpo como reacción a la presencia de una persona		/ /	
	15	Mediante movimientos del cuerpo o dejando de llorar muestra que responde a la voz de un adulto		/ /	
	16	Levanta y mantiene erguida momentáneamente la cabeza cuando uno se la sostiene sobre el		/ /	
		hombro		/ /	
	17	Llora de maneras diferentes según lo que le molesta		/ /	
	18	Se duerme a las horas acostumbradas		/ /	
	19	Mueve los brazos sin dirección		/ /	
	20	Sigue con los ojos un objeto que se mueve más allá de la línea media de su cuerpo		/ /	
	21	Sonríe		/ /	
	22	Sigue una luz con los ojos, volteando la cabeza		/ /	
	23	Sigue un sonido moviendo la cabeza		/ /	
	24	Se observa la mano		/ /	
	25	Patea fuertemente mientras está acostado boca arriba		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	26	Abre la boca y empieza a succionar antes de que el chupón o el pezón le toquen la boca		/ /	
	27	Mantiene contacto visual durante 3 segundos		/ /	
	28	Tendido boca abajo, mueve la cabeza hacia arriba, hacia abajo y de un lado a otro		/ /	
	29	Da manotadas hacia un objeto		/ /	
	30	Mientras está boca abajo, sostiene la cabeza levantada durante 5 segundos		/ /	
	31	Sigue un objeto con la vista a través de un área de 180°		/ /	
	32	Busca un sonido volviendo la cabeza en dirección a éste		/ /	
	33	Controla la cabeza y los hombros cuando se le sienta reclinado en una almohada		/ /	
	34	Se arrulla y gorjea cuando está contento		/ /	
	35	Trata de alcanzar objetos y asirlos		/ /	
	36	Sostiene la cabeza erguida y firme cuando se le lleva en posición vertical		/ /	
	37	Sostiene un objeto por 30 segundos asiéndolo con la palma de la mano y lo suelta		/ /	
		involuntariamente		/ /	
	38	Repite su propio sonido		/ /	
	39	Sostiene la cabeza y el pecho erguidos mientras está boca abajo y apoyado en los antebrazos		/ /	
	40	Abre la boca cuando ve una cucharada de comida		/ /	
	41	Se ríe		/ /	
	42	Muestra que reconoce a un miembro de la familia, sonriendo o dejando de llorar		/ /	
	43	Trata de voltearse utilizando los hombros		/ /	
	44	Mueve el pulgar en dirección opuesta a los otros 4 dedos		/ /	
	45	Balbucea (grupos de sílabas)		/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
0-1	1	Observa a una persona que se mueve directamente dentro de su campo visual		/ /	
	2	Sonríe en respuesta a la atención del adulto		/ /	
	3	Gorjea en respuesta a la atención de otra persona		/ /	
	4	Se mira las manos, sonríe o gorjea con frecuencia		/ /	
	5	Cuando está dentro del círculo familiar, responde sonriendo, gorjeando o dejando de llorar		/ /	
	6	Sonríe en respuesta a los gestos faciales de otros		/ /	
	7	Se sonríe y gorjea al ver su imagen en un espejo		/ /	
	8	Le da palmaditas y le jala (tira de) las facciones al adulto		/ /	
	9	Extiende su mano hacia un objeto que se le ofrece		/ /	
	10	Extiende sus brazos a personas conocidas		/ /	
	11	Extiende sus brazos y da palmaditas a su imagen reflejada en un espejo o a otro niño		/ /	
	12	Sostiene y observa un objeto que se le da, por lo menos durante un minuto		/ /	
	13	Sacude o aprieta un objeto que se le pone en la mano produciendo sonidos involuntarios		/ /	
	14	Juega solo, durante 10 minutos		/ /	
	15	Busca con frecuencia el contacto visual, cuando se le atiende de 2 a 3 minutos		/ /	
	16	Juega solo y contento, de 15 a 20 minutos, cerca de donde el adulto trabaja		/ /	
	17	Gorjea para atraer la atención		/ /	
	18	Imita el juego de taparse la cara con las manos		/ /	
	19	Hace tortillitas (arepitas) imitando al adulto		/ /	
	20	Hace ademán de despedida con la mano, imitando al adulto		/ /	
	21	Levanta los brazos para expresar "así de grande", imitando al adulto		/ /	
	22	Ofrece un juguete, un objeto o un pedazo de comida al adulto, pero no siempre lo suelta		/ /	
	23	Abraza, acaricia y besa a las personas conocidas		/ /	
	24	Responde cuando se le llama por su nombre, mirando o extendiendo los brazos para que se le coja		/ /	
	25	Aprieta o sacude un juguete para producir un sonido, imitando al adulto		/ /	
	26	Manipula un juguete o un objeto		/ /	
	27	Extiende un juguete u objeto al adulto y se lo da		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	28	Imita en el juego los movimientos de otro niño		/ /	
1-2	29	Imita al adulto en tareas simples (sacudir ropa, extender las mantas en la cama, sostener los		/ /	
		cubiertos)		/ /	
	30	Juega cuando hay otro niño presente, pero cada uno realiza por separado una actividad		/ /	
	31	Toma parte en juegos con otro niño, empujando cochecitos o haciendo rodar pelotas, de 2 a 5		/ /	
		minutos		/ /	
	32	Acepta la ausencia de los padres continuando sus actividades, aunque puede protestar		/ /	
		momentáneamente		/ /	
	33	Explora activamente su medio ambiente		/ /	
	34	Toma parte con otra persona en juegos que ayudan a desarrollar destreza manual (tira de cuerdas,		/ /	
		le da vuelta a las manijas)		/ /	
	35	Abraza y carga una muñeca o juguete suave		/ /	
	36	Repite las acciones que producen risa o atraen la atención		/ /	
	37	Entrega un libro al adulto para que lo lea o lo comparta con él		/ /	
	38	Jala a (tira de) otra persona para mostrarle alguna acción u objeto		/ /	
	39	Cuando está cerca de un objeto prohibido, retira la mano y dice "no" cuando se le recuerda		/ /	
	40	Espera a que se le satisfagan sus necesidades, cuando se le pone en la sillita de comer o en la		/ /	
		mesa en que se le cambian los pañales		/ /	
	41	Juega con 2 ó 3 niños de su edad		/ /	
	42	Comparte objetos o comida con otro niño cuando se le pide		/ /	
	43	Saluda a otros niños y a adultos conocidos cuando se le recuerda		/ /	
2-3	44	Obedece a los padres el 50% de las veces		/ /	
	45	Puede traer o llevar un objeto o traer a una persona de otro cuarto, si se le dan instrucciones		/ /	
	46	Durante 5-10 minutos presta atención a música o cuentos		/ /	
	47	Dice "por favor" y "gracias" cuando se le recuerda		/ /	
	48	Trata de ayudar a los padres en las tareas domésticas haciendo parte de ellas (sujeta un		/ /	
		recogedor de basuras)		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	49	Juega a disfrazarse con ropa de adulto		/ /	
	50	Escoge cuando se le pide		/ /	
	51	Muestra que comprende los sentimientos expresando amor, enfado, tristeza, alegría, etc.		/ /	
3-4	52	Canta y baila al escuchar música		/ /	
	53	Sigue las reglas del juego, imitando las acciones de otros niños		/ /	
	54	Saluda a adultos conocidos, sin que se le recuerde		/ /	
	55	Sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un adulto		/ /	
	56	Pide permiso para usar el juguete con el cual está jugando otro niño		/ /	
	57	Dice "por favor" y "gracias" el 50% de las veces sin que se le recuerde		/ /	
	58	Contesta al teléfono, llama al adulto o habla con personas conocidas		/ /	
	59	Espera su turno		/ /	
	60	Sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un niño mayor		/ /	
	61	Obedece al adulto el 75% de las veces		/ /	
	62	Permanece en su propio patio o jardín		/ /	
	63	Juega cerca de otros niños y habla con ellos cuando trabajan en sus propios proyectos (30		/ /	
		minutos)		/ /	
4-5	64	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad (para ir al baño o servirse algo de beber)		/ /	
	65	Contribuye a la conversación de los adultos		/ /	
	66	Repite poemas, canciones o baila para otros		/ /	
	67	Trabaja solo en alguna tarea doméstica de 20 a 30 minutos		/ /	
	68	Se disculpa sin que se le recuerde el 75% de las veces		/ /	
	69	Se turna con 8 ó 9 niños en el juego		/ /	
	70	Coopera con 2 ó 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego)		/ /	
	71	Se comporta en público de manera socialmente aceptable		/ /	
	72	Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces		/ /	
5-6	73	Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño		/ /	
	74	Coopera con 4 ó 5 niños sin supervisión constante		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	75	Explica a otros las reglas de un juego o de una actividad		/ /	
	76	Imita los papeles que desempeñan los adultos		/ /	
	77	Participa en la conversación durante las comidas		/ /	
	78	Sigue las reglas de un juego de razonamiento verbal		/ /	
	79	Consuela a sus compañeros de juego que están afligidos		/ /	
	80	Elige sus propios amigos		/ /	
	81	Hace planos y construye, empleando herramientas simples (planos inclinados, palanca, polea)		/ /	
	82	Se fija metas a sí mismo y realiza la actividad		/ /	
	83	Dramatiza partes de un cuento, desempeñando un papel o usando títeres		/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
0-1	1	Repite sonidos que hacen otros		/ /	
	2	Repite la misma sílaba 2 ó 3 veces (ma, ma, ma)		/ /	
	3	Responde a los ademanes con ademanes		/ /	
	4	Obedece una orden simple cuando va acompañado de ademanes		/ /	
	5	Cuando se le dice "no", deja de hacer la actividad que está realizando, por lo menos		/ /	
		momentáneamente, el 75% de las veces		/ /	
	6	Responde a preguntas simples con una respuesta que no es oral		/ /	
	7	Combina 2 sílabas distintas en sus primeros intentos de hablar		/ /	
	8	Imita los patrones de entonación de la voz de otros		/ /	
	9	Emplea una sola palabra significativa para designar algún objeto o persona		/ /	
	10	Hace sonidos como respuesta a otra persona que le habla		/ /	
1-2	11	Dice 5 palabras diferentes (puede usar la misma palabra para referirse a distintos objetos)		/ /	
	12	Pide "más"		/ /	
	13	Dice: "No hay más"		/ /	
	14	Obedece 3 órdenes diferentes pero simples que no van acompañadas de ademanes		/ /	
	15	Puede "dar" o "mostrar" cuando se le pide		/ /	
	16	Señala 12 objetos familiares cuando se le nombran		/ /	
	17	Señala de 3 a 5 ilustraciones en un libro cuando se le nombran		/ /	
	18	Señala 3 partes de su cuerpo		/ /	
	19	Dice su propio nombre o apodo de cariño cuando se le pide		/ /	
	20	Responde a la pregunta: "¿Qué es esto?" con el nombre del objeto		/ /	
	21	Combina el uso de palabras y ademanes para manifestar sus deseos		/ /	
	22	Nombra a otros 5 miembros de la familia incluyendo animalitos domésticos		/ /	
	23	Nombra 4 juguetes		/ /	
	24	Produce el sonido del animal o emplea el sonido para nombrar al animal (vaca es "mu u - mu u")		/ /	
	25	Pide algún tipo de alimento común nombrándolo cuando se le muestra (leche, galleta, pan)		/ /	
	26	Hace preguntas elevando la entonación de la voz al final de la palabra o frase		/ /	

© 1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	27	Nombra 3 partes del cuerpo en una muñeca o en otra persona		/ /	
	28	Responde a preguntas de alternativas sí/no con respuesta afirmativa o negativa		/ /	
2-3	29	Combina sustantivos o adjetivos y sustantivos en frases de 2 palabras (pelota silla) (mi pelota)		/ /	
	30	Combina el sustantivo con el verbo en oraciones de 2 palabras (papá va)		/ /	
	31	Emplea una palabra cuando necesita ir al baño		/ /	
	32	Combina el verbo o sustantivo con "allí", "aquí", en expresiones de 2 palabras (silla aquí)		/ /	
	33	Combina 2 palabras para expresar pertenencia (auto papá)		/ /	
	34	Emplea "no" en su lenguaje		/ /	
	35	Responde a la pregunta: "¿Qué está haciendo ___?" para referirse a actividades comunes		/ /	
	36	Responde a preguntas de "¿Dónde?"		/ /	
	37	Nombra sonidos familiares del ambiente		/ /	
	38	Entrega más de un objeto cuando se le piden, utilizando la forma plural (bloques)		/ /	
	39	Al hablar se refiere a sí mismo por su propio nombre		/ /	
	40	Señala la ilustración de un objeto común cuyo uso se describe (llega hasta 10 objetos)		/ /	
	41	Indica su edad con los dedos		/ /	
	42	Dice su sexo cuando se le pregunta		/ /	
	43	Obedece una serie de 2 mandatos relacionados		/ /	
	44	Emplea el gerundio del verbo (hablando, corriendo)		/ /	
	45	Emplea formas regulares de plural (libro/libros)		/ /	
	46	Emplea constantemente algunas formas irregulares de verbos en el pasado (fue, hice, era)		/ /	
	47	Pregunta: "¿Qué es esto (eso)?"		/ /	
	48	Controla el volumen de la voz el 90% de las veces		/ /	
	49	Emplea "éste/ésta" y "ése/ésa" al hablar		/ /	
	50	Emplea "es" y "está" al construir oraciones simples (ésta es una pelota) (la pelota está aquí)		/ /	
	51	Dice: "yo, mí, mío", en lugar de su propio nombre		/ /	
	52	Señala un objeto que "no es" (no es una pelota)		/ /	
	53	Responde a la pregunta "¿Quién?" dando un nombre		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	54	Emplea la forma posesiva de los sustantivos (de papá)		/ /	
	55	Emplea los artículos: "el, la, los, las, un, una, unos, unas" al hablar		/ /	
	56	Emplea algunos nombres de grupos (juguete, animal, comida)		/ /	
	57	Usa con pocas equivocaciones los verbos "ser", "estar" y "tener" en el presente		/ /	
	58	Describe los objetos diciendo que están "abiertos" o "cerrados"		/ /	
3-4	59	Emplea correctamente "es" y "está" al iniciar una pregunta		/ /	
	60	Presta atención durante 5 minutos mientras se le lee un cuento		/ /	
	61	Lleva a cabo una serie de 2 órdenes que no se relacionan		/ /	
	62	Dice su nombre completo cuando se le pide		/ /	
	63	Responde a preguntas simples de "¿Cómo?"		/ /	
	64	Emplea los tiempos pasados de verbos regulares (saltó, saltaba)		/ /	
	65	Relata experiencias inmediatas		/ /	
	66	Dice cómo se emplean objetos comunes		/ /	
	67	Expresa acciones futuras empleando "ir a", "tener que", "querer"		/ /	
	68	Cambia, apropiadamente, el orden de las palabras para formular preguntas (¿Puedo yo?)		/ /	
		(¿Salta él?)		/ /	
	69	Usa el imperativo cuando pide un favor		/ /	
	70	Cuenta 2 sucesos en el orden en que ocurrieron		/ /	
4-5	71	Obedece una serie de órdenes de 3 etapas		/ /	
	72	Demuestra comprensión elemental de los verbos reflexivos y los usa al hablar		/ /	
	73	Puede encontrar un par de objetos/ilustraciones cuando se le pide		/ /	
	74	Emplea el futuro al hablar		/ /	
	75	Emplea oraciones compuestas (Le pegué a la pelota y se rodó a la carretera)		/ /	
	76	Cuando se le pide puede encontrar la parte de "arriba" y la de "abajo" de los objetos		/ /	
	77	Emplea el condicional (podría, sería, haría, etc.) al hablar		/ /	
	78	Puede nombrar cosas absurdas en una ilustración		/ /	
	79	Emplea las palabras "hermana, hermano, abuelito, abuelita"		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	80	Dice la última palabra en analogías opuestas		/ /	
	81	Relata un cuento conocido sin la ayuda de ilustraciones		/ /	
	82	En una ilustración nombra el objeto que no pertenece a una clase determinada (uno que no es		/ /	
		animal, etc.)		/ /	
	83	Dice si 2 palabras riman o no		/ /	
	84	Dice oraciones complejas (Ella quiere que yo entre porque ___)		/ /	
	85	Dice si un sonido es "fuerte" o "suave"		/ /	
5-6	86	Puede señalar algunos, muchos, varios		/ /	
	87	Dice su dirección		/ /	
	88	Dice el número de su teléfono		/ /	
	89	Puede señalar el grupo que tiene más, menos o pocos		/ /	
	90	Cuenta chistes sencillos		/ /	
	91	Relata experiencias diarias		/ /	
	92	Describe la ubicación o movimiento: a través de, lejos de, desde, hacia, encima		/ /	
	93	Responde a la pregunta "¿Por qué?" con una explicación		/ /	
	94	Pone en orden las partes y relata un cuento de 3 a 5 partes ordenadas en secuencia		/ /	
	95	Define palabras		/ /	
	96	Responde acertadamente al pedirle: "Dime lo opuesto de ___"		/ /	
	97	Responde a la pregunta: "¿Qué pasa si ___?" (dejas caer un huevo)		/ /	
	98	Emplea "ayer" y "mañana" correctamente		/ /	
	99	Pregunta el significado de palabras nuevas o que no conoce		/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
0-1	1	Succiona y traga un líquido		/ /	
	2	Come alimentos licuados, por ejemplo cereal para bebé		/ /	
	3	Extiende las manos hacia el biberón		/ /	
	4	Toma alimentos colados cuando lo alimenta uno de los padres		/ /	
	5	Sostiene el biberón sin ayuda mientras bebe		/ /	
	6	Se lleva el biberón hacia la boca o lo rechaza empujándolo		/ /	
	7	Toma alimentos en puré cuando se los da uno de los padres		/ /	
	8	Bebe en taza que sostiene uno de los padres		/ /	
	9	Come alimentos semi-sólidos cuando se los da uno de los padres		/ /	
	10	Se da de comer él solo con los dedos		/ /	
	11	Bebe en taza y la sostiene usando ambas manos		/ /	
	12	Se lleva a la boca una cuchara llena de alimento cuando se le ayuda		/ /	
	13	Extiende los brazos y las piernas cuando se le viste		/ /	
1-2	14	Come solo con una cuchara		/ /	
	15	Bebe en taza sosteniéndola con una mano		/ /	
	16	Mete las manos en el agua y se da palmaditas en la cara (con manos mojadas) imitando al adulto		/ /	
	17	Se sienta en una bacinica (orinal) infantil durante 5 minutos		/ /	
	18	Se pone un sombrero y se lo quita		/ /	
	19	Se quita los calcetines		/ /	
	20	Mete los brazos por las mangas y los pies por las piernas de los pantalones		/ /	
	21	Se quita los zapatos cuando los cordones (agujetas) están desamarrados y sueltos		/ /	
	22	Se quita el abrigo cuando está desabotonado		/ /	
	23	Se quita los pantalones cuando están desabrochados		/ /	
	24	Sube y baja una cremallera (cierre relámpago) grande sin enganchar el pie		/ /	
	25	Indica necesidad de ir al baño por medio de ademanes o palabras		/ /	
2-3	26	Come solo con cuchara y taza derramando un poco		/ /	
	27	Toma una toalla de las manos del adulto y se seca las manos y la cara		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	28	Sorbe líquido de un vaso o taza usando una paja		/ /	
	29	Excava en la comida con tenedor		/ /	
	30	Mastica y traga únicamente sustancias comestibles		/ /	
	31	Se seca las manos sin ayuda cuando se le da una toalla		/ /	
	32	Avisa que quiere ir al baño, aun cuando sea demasiado tarde para evitar accidentes		/ /	
	33	Aprende a no babear		/ /	
	34	Orina y defeca en la bacinica (orinal) 3 veces a la semana cuando lo sientan en ella		/ /	
	35	Se pone los zapatos		/ /	
	36	Se cepilla los dientes imitando al adulto		/ /	
	37	Se quita ropa sencilla que ya está desabrochada		/ /	
	38	Usa el baño para defecar; sólo tiene un accidente diurno por semana		/ /	
	39	Obtiene agua de la llave (grifo) sin ayuda, cuando se le proporciona un banquito		/ /	
	40	Se lava las manos y la cara con jabón cuando el adulto regula el agua		/ /	
	41	Avisa que quiere ir al baño durante el día con tiempo para evitar accidentes		/ /	
	42	Pone su abrigo en una percha colocada a la altura del niño		/ /	
	43	Permanece seco durante las siestas		/ /	
	44	Evita peligros como las esquinas de los muebles, escaleras sin barrandal		/ /	
	45	Usa una servilleta cuando se le recuerda		/ /	
	46	Ensarta la comida con un tenedor y se la lleva a la boca		/ /	
	47	Sirve líquidos de una jarra pequeña (1/4 l.) (6-8 oz.) al vaso, sin ayuda		/ /	
	48	Se desabrocha la ropa		/ /	
	49	Se lava los brazos y las piernas cuando se le baña		/ /	
	50	Se pone los calcetines		/ /	
	51	Se pone el abrigo, el suéter, la camisa		/ /	
	52	Encuentra la parte delantera de la ropa		/ /	
3-4	53	Come por sí solo toda la comida		/ /	
	54	Se pone camisas cerradas y ropa que tiene broches si se le ayuda		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	55	Se limpia la nariz cuando se le recuerda		/ /	
	56	Se despierta seco 2 de cada 7 mañanas		/ /	
	57	Los varones orinan de pie en el baño (inodoro, excusado)		/ /	
	58	Se viste y se desviste completamente, pero no se abrocha, el 75% de las veces		/ /	
	59	Se abrocha los ganchos y los broches de la ropa		/ /	
	60	Se suena cuando se le recuerda		/ /	
	61	Evita peligros comunes (cristales rotos)		/ /	
	62	Cuelga el abrigo en un gancho y lo pone en una barra baja cuando se le dan instrucciones		/ /	
	63	Se cepilla los dientes cuando se le dan instrucciones		/ /	
	64	Se pone mitones		/ /	
	65	Desabotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre mesa		/ /	
	66	Abotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre una mesa		/ /	
	67	Se pone las botas		/ /	
4-5	68	Busca un trapo para limpiar lo que ha derramado		/ /	
	69	Evita los venenos y otras sustancias dañinas		/ /	
	70	Se desabotona la ropa		/ /	
	71	Se abotona la ropa		/ /	
	72	Retira sus platos y cubiertos de la mesa		/ /	
	73	Engancha el pie de la cremallera (cierre relámpago) en la base		/ /	
	74	Se lava las manos y la cara		/ /	
	75	Emplea los cubiertos apropiados para comer		/ /	
	76	Se despierta durante la noche para ir al baño o permanece seco toda la noche		/ /	
	77	Se limpia la nariz y se suena el 75% de las veces cuando necesita y sin que se le recuerde		/ /	
	78	Se baña solo, pero no se lava la espalda, el cuello y las orejas		/ /	
	79	Emplea un cuchillo para untar sustancias blandas en la tostada		/ /	
	80	Se abrocha y desabrocha las hebillas del cinturón de los vestidos o pantalones y de los zapatos		/ /	
	81	Se viste completamente y hasta se abrocha los broches delanteros pero no se amarra las cintas		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	82	Se sirve mientras uno de sus padres le sostiene la fuente con la comida		/ /	
	83	Cuando se le dan indicaciones verbales, ayuda a poner la mesa colocando bien los platos,		/ /	
		servilletas y cubiertos		/ /	
	84	Se cepilla los dientes		/ /	
	85	Va al baño con tiempo, se baja los pantalones, se limpia, descarga el baño (inodoro, excusado) y		/ /	
		se viste sin ayuda		/ /	
	86	Se peina o cepilla el cabello largo		/ /	
	87	Cuelga su ropa en un gancho		/ /	
	88	Se pasea por el vecindario sin supervisión constante		/ /	
	89	Mete los cordones (agujetas) en los ojetes de los zapatos		/ /	
	90	Se ata los cordones (agujetas) de los zapatos		/ /	
5-6	91	Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera semanal y la realiza cuando se le pide		/ /	
	92	Escoge la ropa apropiada según la temperatura y la ocasión		/ /	
	93	Sin que se le recuerde se detiene al borde de la acera (banqueta), mira a ambos lados y cruza la		/ /	
		calle		/ /	
	94	En la mesa, se sirve la comida y pasa la fuente		/ /	
	95	Se prepara el cereal frío		/ /	
	96	Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera diaria (poner la mesa, sacar la basura)		/ /	
	97	Regula la temperatura del agua para bañarse o ducharse		/ /	
	98	Se prepara su propio emparedado (sánduich)		/ /	
	99	Va solo a la escuela, al parque de juego o a la tienda que quedan a no más de 2 cuadras de la casa		/ /	
	100	Corta comidas blandas con el cuchillo (salchichas, plátanos, patatas cocidas)		/ /	
	101	Encuentra el baño que le corresponde en un lugar público		/ /	
	102	Abre un envase de cartón de 1/4 l. (1/16 galón) que contiene leche o jugo		/ /	
	103	Coge, lleva y coloca en la mesa una bandeja con comida		/ /	
	104	Se amarra las cintas de la capucha		/ /	
	105	Se abrocha el cinturón de seguridad en el coche		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
0-1	1	Se quita de la cara un trapo que le tapa los ojos		/ /	
	2	Busca con la vista un objeto que ha sido retirado de su campo visual		/ /	
	3	Saca un objeto de una caja abierta metiendo la mano dentro de ésta		/ /	
	4	Mete un objeto en una caja imitando al adulto		/ /	
	5	Mete un objeto en una caja cuando se le pide		/ /	
	6	Sacude un juguete que hace ruido amarrado a una cuerda		/ /	
	7	Mete 3 objetos en una caja y la vacía		/ /	
	8	Se pasa un objeto de una mano a la otra para recoger otro objeto		/ /	
	9	Deja caer y recoge un juguete		/ /	
	10	Encuentra un objeto escondido debajo de un envase		/ /	
	11	Empuja 3 bloques como si fueran un tren		/ /	
	12	Quita el círculo de un tablero de formas geométricas		/ /	
	13	Coloca un tarugo redondo en un tablero perforado cuando se le pide		/ /	
	14	Hace ademanes sencillos cuando se le pide		/ /	
1-2	15	Saca 6 objetos de un recipiente, uno por uno		/ /	
	16	Señala una parte del cuerpo		/ /	
	17	Apila 3 bloques cuando se le pide		/ /	
	18	Hace pares de objetos semejantes		/ /	
	19	Garabatea		/ /	
	20	Se señala a sí mismo cuando se le pregunta: "¿Dónde está (su nombre)?"		/ /	
	21	Coloca 5 tarugos redondos en un tablero perforado cuando se le pide		/ /	
	22	Hace pares de objetos con las ilustraciones de los mismos objetos		/ /	
	23	Señala la figura que se le nombra		/ /	
	24	Voltea 2-3 páginas de un libro a la vez para encontrar la figura deseada		/ /	
2-3	25	Encuentra un libro específico que se le pide		/ /	
	26	Completa un tablero de formas geométricas de 3 piezas		/ /	
	27	Nombra las ilustraciones de 4 objetos comunes		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	28	Dibuja una línea vertical imitando al adulto		/ /	
	29	Dibuja una línea horizontal imitando al adulto		/ /	
	30	Copia un círculo		/ /	
	31	Hace pares con objetos de la misma textura		/ /	
	32	Señala lo "grande" y lo "pequeño" cuando se le pide		/ /	
	33	Dibuja (+) imitando al adulto		/ /	
	34	Agrupa 3 colores		/ /	
	35	Coloca objetos dentro, encima y debajo cuando se le pide		/ /	
	36	Nombra objetos que hacen sonidos		/ /	
	37	Arma un juguete de 4 piezas que encajan una dentro de otra		/ /	
	38	Nombra la acción que muestran las ilustraciones		/ /	
	39	Hace pares con una figura geométrica y la ilustración de ésta		/ /	
	40	Apila en orden 5 o más aros en una clavija		/ /	
3-4	41	Nombra objetos grandes y pequeños		/ /	
	42	Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden		/ /	
	43	Señala a un niño y a una niña obedeciendo una orden		/ /	
	44	Dice si un objeto es pesado o liviano		/ /	
	45	Junta 2 partes de una figura para hacer un todo		/ /	
	46	Describe 2 sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar		/ /	
	47	Repite juegos de dedos con palabras y acciones		/ /	
	48	Hace pares (3 o más)		/ /	
	49	Señala objetos largos y cortos		/ /	
	50	Dice qué objetos van juntos		/ /	
	51	Cuenta hasta 3 imitando al adulto		/ /	
	52	Separa objetos por categorías		/ /	
	53	Dibuja una V imitando al adulto		/ /	
	54	Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10 cm. (4")		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	55	Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto		/ /	
	56	Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto		/ /	
	57	Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color) que se le da con bloques o cuentas		/ /	
	58	Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV)		/ /	
	59	Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre		/ /	
	60	Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo y error		/ /	
	61	Nombra objetos que son iguales o diferentes		/ /	
	62	Dibuja un cuadrado imitando al adulto		/ /	
	63	Nombra 3 colores cuando se le pide		/ /	
	64	Nombra 3 formas geométricas, □, △, ○		/ /	
4-5	65	Escoge el número de objetos que se le piden (1-5)		/ /	
	66	Nombra 5 texturas		/ /	
	67	Copia un triángulo cuando se le pide		/ /	
	68	Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración		/ /	
	69	Dice el momento del día en relación con las actividades		/ /	
	70	Repite poemas familiares		/ /	
	71	Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra)		/ /	
	72	Dice qué falta cuando se quita un objeto de un grupo de 3		/ /	
	73	Nombra 8 colores		/ /	
	74	Nombra 3 monedas de poco valor		/ /	
	75	Junta símbolos (letras y números)		/ /	
	76	Dice el color de los objetos que se le nombran		/ /	
	77	Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces		/ /	
	78	Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades)		/ /	
	79	Canta 5 versos de una canción		/ /	
	80	Construye una pirámide de 10 bloques imitando al adulto		/ /	
	81	Nombra lo "largo" y lo "corto"		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	82	Coloca objetos detrás, al lado, junto		/ /	
	83	Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra		/ /	
	84	Nombra o señala la parte que falta en la ilustración de un objeto		/ /	
	85	Cuenta de memoria del 1 al 20		/ /	
	86	Nombra la primera, la del medio y la última posición		/ /	
5-6	87	Cuenta hasta 20 objetos y dice cuántos hay		/ /	
	88	Nombra 10 números		/ /	
	89	Dice cuál es su derecha y su izquierda		/ /	
	90	Dice en orden las letras del alfabeto		/ /	
	91	Escribe su propio nombre con letra de imprenta		/ /	
	92	Nombra 5 letras del alfabeto		/ /	
	93	Ordena objetos en secuencia de ancho y largo		/ /	
	94	Nombra las letras mayúsculas del alfabeto		/ /	
	95	Pone los números del 1 al 10 en la secuencia apropiada		/ /	
	96	Nombra la posición de los objetos: primero, segundo, tercero		/ /	
	97	Nombra las letras minúsculas del alfabeto		/ /	
	98	Junta la letra mayúscula con la minúscula		/ /	
	99	Señala los números que se le nombran del 1 al 25		/ /	
	100	Copia un rombo		/ /	
	101	Completa un laberinto simple		/ /	
	102	Nombra los días de la semana en orden		/ /	
	103	Suma y resta combinaciones hasta el 3		/ /	
	104	Dice el mes y el día de su cumpleaños		/ /	
	105	Reconoce a primera vista 10 palabras impresas		/ /	
	106	Predice lo que va a suceder		/ /	
	107	Señala mitades y objetos enteros		/ /	
	108	Cuenta de memoria del 1 al 100		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo
0-1	1	Alcanza un objeto colocado de 15 a 22 cm. (6-9") delante de él
	2	Coge un objeto sostenido a 8 cm. (3") delante de él
	3	Alcanza un objeto que está delante de él y lo coge
	4	Alcanza un objeto preferido
	5	Se pone un objeto en la boca
	6	Apoya la cabeza y el pecho en los brazos cuando está boca abajo
	7	Sostiene la cabeza y el pecho erguidos apoyado en un brazo
	8	Toca e investiga objetos con la boca
	9	Estando boca abajo, se voltea de lado y mantiene la posición el 50% de las veces
	10	Se voltea boca arriba, estando boca abajo
	11	Cuando está boca abajo se mueve hacia adelante (la distancia del largo de su cuerpo)
	12	Estando boca arriba se rueda a un costado
	13	Se pone boca abajo estando boca arriba
	14	Se sienta, cogiéndose de los dedos de un adulto
	15	Voltea fácilmente la cabeza cuando el cuerpo está apoyado
	16	Se queda sentado durante 2 minutos
	17	Suelta un objeto deliberadamente para alcanzar otro
	18	Recoge y deja caer objetos a propósito
	19	Se sostiene de pie con un máximo de apoyo
	20	Estando de pie, salta mientras se le sostiene
	21	Gatea para obtener un objeto (la distancia del largo de su cuerpo)
	22	Se sienta apoyándose solo
	23	Estando sentado se coloca en posición de gatear
	24	Puede sentarse cuando está boca abajo
	25	Se sienta sin apoyarse en las manos
	26	Tira objetos al azar
	27	Se mece hacia atrás y hacia adelante en posición de gatear

DESARROLLO MOTRIZ

	Objetivo y el Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
0% de las veces		/ /	
		/ /	
l largo de su cuerpo)		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
o)		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	
		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	28	Se pasa un objeto de una mano a otra estando sentado		/ /	
	29	Sostiene en una mano 2 cubos de 2.5 cm. (1")		/ /	
	30	Se pone de rodillas		/ /	
	31	Se pone de pie apoyándose en algo		/ /	
	32	Usa el pulgar y el índice como pinzas para recoger un objeto		/ /	
	33	Gatea		/ /	
	34	Estira la mano tratando de alcanzar algo, cuando está en posición de gatear		/ /	
	35	Se pone de pie con un mínimo de apoyo		/ /	
	36	Se lame la comida que tiene alrededor de la boca		/ /	
	37	Se mantiene de pie solo durante un minuto		/ /	
	38	Vacía de golpe un objeto que está en un recipiente		/ /	
	39	Voltea, a la vez, varias páginas de un libro		/ /	
	40	Recoge con cuchara o pala		/ /	
	41	Coloca objetos pequeños dentro de un recipiente		/ /	
	42	Se sienta cuando está de pie		/ /	
	43	Aplaude		/ /	
	44	Camina con un mínimo de apoyo		/ /	
	45	Da unos cuantos pasos sin apoyo		/ /	
1-2	46	Trepa las escaleras gateando		/ /	
	47	Se pone de pie cuando está sentado		/ /	
	48	Hace rodar una pelota imitando al adulto		/ /	
	49	Se trepa a una silla de adulto, se voltea y se sienta		/ /	
	50	Coloca 4 aros en una clavija		/ /	
	51	Saca tarugos de 2.5 cm. (1") del tablero en el que están colocados		/ /	
	52	Coloca un tarugo de 2.5 cm. (1") en un tablero perforado		/ /	
	53	Construye una torre de 3 bloques		/ /	
	54	Hace rayas con creyón (lápiz de cera, crayola) o con lápiz		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logró	Comentarios
	55	Camina solo		/ /	
	56	Baja las escaleras gateando hacia atrás		/ /	
	57	Se sienta en una silla pequeña		/ /	
	58	Se pone en cuclillas y vuelve a ponerse de pie		/ /	
	59	Empuja y jala (tira de) juguetes mientras camina		/ /	
	60	Usa un caballito de mecer o una sillita mecedora		/ /	
	61	Sube las escaleras con ayuda		/ /	
	62	Dobla la cintura para recoger objetos sin caerse		/ /	
	63	Imita un movimiento circular		/ /	
2-3	64	Ensarta 4 cuentas grandes en 2 minutos		/ /	
	65	Da vueltas a las perillas de la puerta, manijas, etc.		/ /	
	66	Salta en un sitio con ambos pies		/ /	
	67	Camina hacia atrás		/ /	
	68	Baja las escaleras caminando con ayuda		/ /	
	69	Arroja una pelota a un adulto que está a metro y medio (5') de distancia sin que el adulto mueva		/ /	
		los pies		/ /	
	70	Construye una torre de 5-6 bloques		/ /	
	71	Vuelve las páginas de un libro una por una		/ /	
	72	Desenvuelve un objeto pequeño		/ /	
	73	Dobla un papel por la mitad, imitando al adulto		/ /	
	74	Arma y desarma un juguete de piezas colocadas a presión		/ /	
	75	Desatornilla juguetes que encajan unos dentro de otros		/ /	
	76	Patea una pelota grande fija		/ /	
	77	Hace bolas de arcilla o de plastilina		/ /	
	78	Empuña un lápiz entre el pulgar y el índice apoyándolo en el dedo medio		/ /	
	79	Da un volantín (maroma, vuelta de campana) hacia adelante con apoyo		/ /	
	80	Clava 5 de cada 5 tarugos		/ /	

©1976 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
3-4	81	Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas		/ /	
	82	Corta con tijeras		/ /	
	83	Salta desde una altura de 20 cm. (8")		/ /	
	84	Patea una pelota grande cuando se le rueda hacia él		/ /	
	85	Camina de puntillas		/ /	
	86	Corre 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies		/ /	
	87	Pedalea un triciclo una distancia de metro y medio (5')		/ /	
	88	Se mece en un columpio cuando se le pone en movimiento		/ /	
	89	Sube a un tobogán (resbaladero) de 1.20 a 1.80 m. (4-6') y se desliza		/ /	
	90	Da volantines (maromas, vueltas de campana) hacia adelante		/ /	
	91	Sube las escaleras alternando los pies		/ /	
	92	Marcha		/ /	
	93	Coge una pelota con las 2 manos		/ /	
	94	Traza con plantillas (patrones) siguiendo los contornos		/ /	
	95	Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (¼") de la línea		/ /	
4-5	96	Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 8 segundos		/ /	
	97	Cambia de dirección al correr		/ /	
	98	Camina en una tabla manteniendo el equilibrio		/ /	
	99	Salta hacia adelante 10 veces sin caerse		/ /	
	100	Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm. (2") del suelo		/ /	
	101	Salta hacia atrás 6 veces		/ /	
	102	Hace rebotar y coge una pelota grande		/ /	
	103	Hace formas de plastilina uniendo de 2 a 3 partes		/ /	
	104	Corta curvas		/ /	
	105	Atornilla objetos con rosca		/ /	
	106	Baja las escaleras alternando los pies		/ /	
	107	Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	108	Salta en un pie 5 veces consecutivas		/ /	
	109	Recorta un círculo de 5 cm. (2")		/ /	
	110	Dibuja figuras simples que se pueden reconocer como una casa, un hombre, un árbol		/ /	
	111	Recorta y pega formas simples		/ /	
5-6	112	Escribe en letra de imprenta mayúsculas grandes, aisladas en cualquier parte del papel		/ /	
	113	Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado		/ /	
	114	Brinca		/ /	
	115	Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento		/ /	
	116	Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar		/ /	
	117	Puede copiar letras minúsculas		/ /	
	118	Trepa escaleras de mano o la escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. (10') de altura		/ /	
	119	Golpea un clavo con un martillo		/ /	
	120	Hace rebotar una pelota y la controla		/ /	
	121	Colorea sin salirse de las líneas el 95% de las veces		/ /	
	122	Recorta figuras en revistas o catálogos sin desviarse más de 6 mm. (¼") del borde		/ /	
	123	Usa un sacapuntas		/ /	
	124	Copia dibujos complejos		/ /	
	125	Arranca figuras simples de un papel		/ /	
	126	Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto		/ /	
	127	Coge con una mano una pelota suave o una bolsa de semillas que se le tira		/ /	
	128	Puede saltar la cuerda por sí solo		/ /	
	129	Golpea una pelota con un bate o palo		/ /	
	130	Recoge un objeto del suelo mientras corre		/ /	
	131	Patina hacia adelante 3 m. (10')		/ /	
	132	Monta en bicicleta		/ /	
	133	Se resbala en un trineo		/ /	
	134	Camina o juega en una piscina con el agua hasta la cintura		/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

Nivel de Edad	Ficha	Objetivo	Objetivo ya Dominado	Fecha en Que Se Logro	Comentarios
	135	Conduce una patineta (patín del diablo), empujándose con un pie		/ /	
	136	Salta y gira sobre un pie		/ /	
	137	Escribe su nombre con letra de imprenta en papel escolar usando las líneas		/ /	
	138	Salta de una altura de 30 cm. (12") y cae en la punta de los pies		/ /	
	139	Se mantiene en un pie, sin apoyo, con los ojos cerrados por 10 segundos		/ /	
	140	Se cuelga durante 10 segundos de una barra horizontal		/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	
				/ /	

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 1

TITULO: Estímulo visual general.
(Menos de 6 semanas)

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuelgue un objeto móvil ya sea al extremo derecho o al extremo izquierdo de la cuna del bebé ya que su cabeza estará generalmente volteada a uno de los lados. El objeto móvil deberá ser diseñado, teniendo en cuenta lo que el niño ve mientras permanece acostado boca arriba.
2. Ponga usted su cara entre 15 a 20 cm. (6-8") de distancia del niño cuando le hable o cante. Un infante de esta edad presta más atención a una cara humana que a cualquier otro modelo.
3. Cambie al bebé colocándolo al otro extremo de la cuna a fin de que la luz le excite ambos ojos.
4. Cuelgue objetos de los costados de la cuna o de una barra colocada a través de ésta. A los niños pequeños les atraen los objetos llamativos de formas o diseños irregulares.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 2

TITULO: Estímulo visual general.
(6 o más semanas)

QUE DEBE HACERSE:

1. Ocasionalmente utilice una sábana con dibujos en la cuna del niño.
2. Mueva lentamente algún objeto grande y vistoso o una linterna de bolsillo en el campo visual del niño.
3. Coloque al niño a distintas alturas, tales como a nivel del suelo, en un sofá o en un corralito.
4. Muestre al niño sus manos y pies propios. Muévaselos juntos.
5. Ponga al niño en diferentes partes de cada cuarto. Permítale observar a la familia a las horas de la comida.
6. Coloque un juguete en las manos del niño cuando no esté mirando.
7. Sostenga un espejo encima de la cabeza del niño cuando esté en la cuna, a unos 18 ó 20 cm. (7-8") de sus ojos.
8. Coloque una plancha de plexiglás o una bandeja de manera que atraviese parte de la cuna del niño. Coloque objetos de colores en ésta, como trozos de papel, cintas (listones) y juguetes. Reemplace o mueva los objetos de vez en cuando.
9. Ate cintas de colores brillantes y cuélguelas encima de la cuna del niño donde pueda verlas pero no tocarlas.
10. En las paredes del cuarto del niño o encima de su cuna, cuelgue carteles, cuadros, fotografías o cartulinas de colores. Láminas grandes de papel de colores, cambiadas periódicamente de lugar, pueden producir esquemas de colores estimulantes.

EC 124 507

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 3

TITULO: Estímulo táctil general.
(Menos de 6 semanas)

QUE DEBE HACERSE:

1. Toque y acaricie al niño de manera suave y amorosa. Los recién nacidos son muy sensibles a los movimientos repentinos y toscos o al trato brusco.
2. El niño puede sentirse más seguro si se le arropa cómodamente en una manta. De igual manera, un biberón caliente, la cuna y la ropa contribuyen a darle al niño una sensación de bienestar.
3. Algunos bebés lloran menos cuando su madre los abraza estrechamente sobre su pecho.
4. Frote el cuerpo del niño con una loción, cerciorándose de que ésta no esté fría.
5. Coja al bebé en brazos mientras le da el biberón.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 4

TITULO: Estímulo táctil general.
(6 o más semanas)

QUE DEBE HACERSE:

1. Acueste al niño sobre superficies variadas. Desvístalo en un cuarto caliente y póngalo sobre algo suave, blando, mullido, de piel, etc.
2. Deje que el niño sienta las vibraciones del ronroneo del gato, el movimiento de la garganta al hablar, la radio o la televisión.
3. Póngale talco al niño usando una bola de algodón o una borla para empolvar.
4. Proporcione al niño animales de juguete y muñecas que sean suaves, de peluche, tela o plástico.

PortageGuide

TITULO: Estímulo auditivo general.
(Menos de 6 semanas)

QUE DEBE HACERSE:

1. Cante canciones a su bebé o recítele poesías o rimas infantiles.
2. Deje que el bebé oiga un metrónomo o un reloj. Esto puede ayudarlo a calmarse cuando esté descontento.
3. Varíe el tono de la voz cuando le hable al bebé. El tono de la voz es más importante que las palabras empleadas.
4. Háblele o cántele al bebé cuando lo lave y lo vista y cuando lo alimente y lo meza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Estímulo auditivo general.
(6 o más semanas)

QUE DEBE HACERSE:

1. Ate una campanita o cascabel a la botita del niño.
2. Arrugue un papel cerca de su oído, cambiando de lado.
3. Cuelgue una campanita cerca del niño y hágala sonar.
4. Déle bloques con campanas.
5. Póngale una sonaja (sonajero) que no pese en la mano.
6. Háblele o haga sonar una campana desde distintos lugares del cuarto. Observe si el bebé oye y sigue el sonido con la vista.
7. Permítale que arrugue un papel de seda (papel de China).
8. Toque el radio o el tocadiscos pero no ponga música constantemente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 7

TITULO: Succiona.

QUE DEBE HACERSE:

1. Estimule con los dedos los labios del niño, pellizcándolos suavemente. También se pueden estimular los labios rozándolos con un cubo de hielo o una toalla fría.
2. Estimule al niño para que succione frotándole suavemente con los dedos las mejillas de adelante hacia atrás cuando él tiene el chupón en la boca.
3. Si el niño absorbe demasiado aire y no puede succionar adecuadamente, pruebe con un chupón de otra forma o más grande. Si le da el pecho, apriete la boca del niño contra el pecho para hacer el vacío. También puede ayudar el cambiar la posición del niño, ya sea elevándolo o bajándolo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 8

TITULO: Mueve la cabeza hacia un lado mientras está acostado boca arriba.

QUE DEBE HACERSE:

1. Extiéndale un brazo hacia afuera y dóblele el otro brazo hacia arriba, de esta manera el bebé se volverá hacia el lado del brazo extendido.
2. Muéstrele un objeto llamativo o brillante a una distancia de 30 a 45 cm. (15 a 20") del niño. Expóngalo primero a un lado y luego al otro.
3. Coloque al bebé en distintas posiciones en la cama o alfombra.
4. Ate una barra a lo ancho de la cuna y amarre un objeto brillante como una bola de papel de aluminio en el extremo izquierdo de la cuna. Menéelo a fin de que atraiga la atención del niño. Luego mueva el objeto al extremo derecho de la cuna y haga lo mismo. Cambie de objeto cada 3 ó 4 días.
5. Hable o llame al bebé desde un lado de la cuna y acarícielo o tóquele el brazo o el costado. Si no voltea su cabeza muévasela suavemente hacia un lado y prémielo con una gran sonrisa y un elogio en voz suave.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 9

TITULO: Abre la boca cuando el chupón del biberón o el pezón de la madre le tocan los labios.

QUE DEBE HACERSE:

1. Oprima las comisuras de los labios del bebé, pellizcándolos, como tratando de juntarlas para que abra la boca.
2. Tóquele el labio inferior antes de colocar el chupón o el pezón.
3. Déle golpecitos suaves con la punta del dedo debajo de la barbilla.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 10

TITULO: Muestra sensibilidad al contacto de un cuerpo tranquilizándose, llorando o moviéndose.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el bebé llora cójalo en brazos, arropándolo cómodamente en una manta ligera. Camine por la habitación con él en sus brazos.
2. Un movimiento de balanceo suave de los brazos de usted puede calmar al niño.
3. Acariciarle suavemente la cabeza puede calmarlo.
4. No siempre es necesario coger al niño en brazos. Cuando el niño está acostado en la cuna intente acariciarlo dulcemente o darle palmaditas mientras le habla en voz baja.
5. Voltee al niño y trate de calmarlo frotándole la espalda o la barriguita.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 11

TITULO: Vuelve la cabeza hacia el chupón o pezón cuando le tocan le mejilla.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al bebé en la misma posición cada vez que empiece a alimentarlo.
2. Déle golpecitos con el dedo en la mejilla y luego lleve el chupón a su boca.
3. Déle golpecitos debajo de la barbilla y luego tóquele la mejilla.
4. Si el niño no vuelve la cabeza hacia el chupón, vuélvasela suavemente hacia éste. Déle la oportunidad de voltear la cabeza hacia el chupón por sí solo, antes de ayudarle en esta forma.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 12

TITULO: Mira hacia el lugar de donde proviene un sonido o cambia los movimientos del cuerpo como reacción al sonido.

QUE DEBE HACERSE:

1. Toque una campana de 30 a 45 cm. (12 – 18") de distancia del bebé.
2. Háblele o diga su nombre: "Fulanito, mira".
3. Aplauda o golpee un objeto.
4. Apriete algún juguete que produzca sonido.
5. Toque un silbato (pito).
6. Comience produciendo los sonidos antes indicados, a una distancia de 30 a 45 cm. (12 – 18") del niño. A medida que el niño presta atención a los sonidos muy cercanos a él, aumente la distancia entre el sonido y el niño.
7. Al principio puede que el niño sólo se ponga más activo pero no mire hacia donde se origina el sonido.
8. Ayude al niño volteándole la cabeza en dirección al sonido si no lo hace por sí mismo.
9. Emplee una gran variedad de sonidos con el niño. Cámbielos con frecuencia a fin de que sean novedosos y atraigan su atención.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 13

TITULO: Mira a la persona que habla o que se mueve tratando de atraer su atención.

QUE DEBE HACERSE:

1. Colóquese en una posición donde el niño pueda verla. Llámelo y si el niño no la mira, cójale la barbilla y vuélvale la cara hacia usted. Exagere sus acciones y su conversación para que siga prestándole atención.
2. Sostenga objetos de colores frente a los ojos del niño para que adquiera destreza al fijar la vista.
3. Llame al niño por su nombre una y otra vez. Mientras hace esto cambie el tono e inflexión de la voz hasta que él la mire.
4. Coloque su cabeza muy cerca de la cara del niño y muévala rápidamente fuera de su campo visual. Luego acérquela nuevamente y dígale: "Hola" o "Te veo". Repita esto hasta que el niño empiece a mirar. Entonces permanezca donde el niño puede verla, sonría y háblele dulcemente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 14

TITULO: Se tranquiliza o cambia los movimientos del cuerpo como reacción a la presencia de una persona.

QUE DEBE HACERSE:

1. Después de consolarlo cuando llora, ponga al niño cerca de un adulto.
2. Traslade al niño en una canasta o sillita de bebé de un lugar a otro de la casa, mientras usted trabaja.
3. Coloque al niño cerca de la familia a las horas de comida.
4. Acueste al niño boca arriba en una manta en una habitación en la que usted esté moviéndose. Acérquese de vez en cuando al niño y háblele.
5. Si el niño se consuela solamente cuando el adulto está muy cerca de él, colóquelo a poca distancia de usted. A medida que el niño se acostumbra a esto, póngalo cada vez más lejos. Cuando el niño esté callado y tranquilo, atiéndalo de vez en cuando yendo hacia él y dándole palmaditas o hablándole.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 15

TITULO: Mediante movimientos del cuerpo o dejando de llorar muestra que responde a la voz de un adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño esté molesto, llámelo para tranquilizarlo pero, a la vez, deje que la vea y atiéndalo rápidamente. Gradualmente aumente el tiempo que transcurre entre tranquilizarlo verbalmente y en realidad atenderlo.
2. Siempre que se acerque al niño, llámelo o háblele. Luego tóquelo, coloque un juguete donde lo pueda ver, cámbielo de posición, hágale cosquíllas o cójalo.
3. Cuando el niño llore, trate de hablarle en voz que lo tranquilice. Déle palmaditas suaves mientras le habla. Si no se calma, entonces cójalo en brazos. Deje que el niño asocie su voz con su presencia. Poco a poco deberá consolarse solamente con su voz.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 16

TITULO: Levanta y mantiene erguida momentáneamente la cabeza cuando uno se la sostiene sobre el hombro.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al niño en posición vertical y sujétele la espalda con la mano, reduzca poco a poco este apoyo. Mantenga usted su mano cerca de la cabeza del bebé pero ocasionalmente deje que el niño sostenga la cabeza solo por algunos segundos.
2. Cuando sostenga al niño en posición vertical, haga que otra persona le hable o haga sonidos con un juguete al nivel de sus ojos, a fin de alentarlo para mantener esta posición.
3. Camine por la casa con el bebé apoyado en su hombro para darle oportunidad de mirar cosas o colóquese usted de modo que el bebé pueda verse en un espejo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 17

TITULO: Llora de maneras diferentes según lo que le molesta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Reaccione a su llanto sin tardanza iniciando alguna actividad adecuada al momento.
2. Aunque cada niño es distinto, generalmente el llanto de dolor es fuerte y agudo, interrumpido por sollozos. El llanto de hambre es fuerte y agudo, interrumpido por movimiento de succión. El llanto de incomodidad consiste en suaves quejidos y lloriqueos y el llanto de sueño es un gemido prolongado.
3. Reaccione al llanto del niño, ya que es una forma de comunicación. Si llora como si tuviera hambre responda dándole alimento. Si parece llanto de dolor, trate de descubrir la causa.
4. Escuche el llanto y trate de identificar lo que el niño le está comunicando mientras se acerca a consolarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 18

TITULO: Se duerme a las horas acostumbradas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cerciórese de que el niño esté alimentado, cambiado y abrigado.
2. Reduzca estímulos de luz y ruido cuando lo coloque en la cama.
3. Disponga una habitación para que duerma alejado del cuarto de los padres.
4. Coloque un reloj o metrónomo cerca del niño, dado que los sonidos de baja frecuencia y rítmicos tienden a calmar a los infantes.
5. Si el niño está muy molesto y no está mojado ni tiene hambre, no lo coja en brazos necesariamente. Más bien acarícielo dulcemente o déle palmaditas en la espalda.
6. Para producir relajación en un bebé llorón y tenso, sacúdale los brazos y piernas suave y rítmicamente; primero los brazos, luego las piernas, hasta que el cuerpo del niño comience a relajarse.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Mueve los brazos sin dirección.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dóblele al niño cada brazo por separado hacia la carita.
2. Póngale al niño una pulsera de cascabeles en una de las muñecas. Luego cámbiesela a la otra.
3. Acueste al niño boca arriba en la cuna. Amarre la punta de un elástico largo a la muñeca del niño. Ate una campana u otro objeto que produzca ruido en el extremo opuesto del elástico. Suba este último cabo sobre el lado de la cuna de modo que los movimientos del brazo hagan que la campana suba y baje.
4. Generalmente se arropa cómodamente a los niños muy pequeños en una manta. Trate de planear momentos durante el día en los cuales se le pueda quitar la manta al niño y dejarle que mueva los brazos libremente. Los momentos naturales para animar al niño a que estire los brazos son después de cambiarle los pañales o mientras se le baña. Anímelo sacudiéndole los brazos alternativamente y dándole una oportunidad para que lo haga por sí mismo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Sigue con los ojos un objeto que se mueve más allá de la línea media de su cuerpo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mientras el niño está acostado boca arriba sostenga un objeto sobre el niño y muévalo lentamente de derecha a izquierda.
2. Colóquese a la vista del niño, háblele y muévase gradualmente de derecha a izquierda.
3. Cuelgue un objeto movible en la cuna directamente encima del niño. Procure que uno de los extremos del objeto sea muy lustroso o brillante a fin de que el niño se interese en él. Empiece a mover el objeto para ver si el niño lo sigue cuando cruza su campo visual.
4. Ponga al niño en una silla de bebé. Coloque un juguete vistoso o brillante en una manta o almohada y, empezando por un lado, arrástrelo lentamente por el suelo frente a él.
5. Comience moviendo el objeto sólo a una corta distancia a cualquiera de los lados del niño. Cuando vea que el niño sigue regularmente el objeto a una distancia corta, aumente la distancia a que usted lo mueve a ambos lados.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 21

TITULO: Sonríe.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sonría mientras le habla al bebé, cogiéndolo en brazos o colocándolo por lo menos a 30 cm. (12″) de su cara.
2. a. Poniéndose el dedo frente a la cara, vuelva usted la cabeza de derecha a izquierda. Cuando capte la atención del bebé, retire el dedo. Vea si él mueve entonces la cabeza de un lado a otro como usted pero déle tiempo para que la imite. Si no lo hace, guíele poco a poco la cabeza de un lado a otro hasta que la imite por sí solo.
   b. Cuando él pueda imitar su movimiento de cabeza, deténgase y sonríale repentinamente, vea si él le sonríe a su vez; déle suficiente tiempo. No le haga cosquillas ni le hable para lograr que sonría ya que lo que usted sólo quiere es que imite su sonrisa. Cuando consiga que se sonría, deje usted de sonreir pero mantenga el rostro alegre por unos 5 segundos y luego sonría de nuevo. Haga esto sólo unas cuantas veces.
3. Sonría y háblele al niño cuando esté atendiendo a sus necesidades, como después de darle de comer y cuando se despierta de una siesta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 22

TITULO: Sigue una luz con los ojos, volteando la cabeza.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice una linterna de bolsillo y sostenga la luz directamente enfrente del niño. Poco a poco mueva la luz a la derecha o a la izquierda. Luego cúbrala con papel celofán de distintos colores.
2. Ponga al niño en lugares iluminados con luz artificial y natural para proporcionarle variedad de estímulo visual.
3. Al principio, mueva la linterna sólo una corta distancia a la derecha o a la izquierda. Cuando el niño pueda seguir la luz por cortas distancias, comience a moverla a una distancia mayor, a la derecha o a la izquierda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 23

TITULO: Sigue un sonido moviendo la cabeza.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee un juguete que suene o una campana y hágalos sonar enfrente del niño, cerciorándose de que él esté mirando el objeto. Muévalo cada vez un poco más hacia la derecha y hacia la izquierda y siga haciéndolo sonar.
2. Siéntese detrás del niño. Déle cuerda a una caja de música y colóquela a un lado del niño pero de modo que él no pueda ni verla ni tocarla. Si él se vuelve hacia el sonido, mueva lentamente la caja de música hasta que él la vea y siga moviéndola hasta llegar al otro lado. Cambie de lado.
3. Cerciórese de que no haya otras distracciones auditivas, como una radio, mientras se hace esta actividad. Esto aumentará la probabilidad de que el niño preste atención al estímulo sonoro que usted le presenta.
4. Si se utiliza un juguete y el niño responde volteando la cabeza en esa dirección, prémielo dándole el juguete por un momento.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 24

TITULO: Se observa la mano.

QUE DEBE HACERSE:

1. Acueste al niño boca arriba en la cuna, en un sofá o en su regazo. Cójale la mano y muévasela lentamente de un lado a otro frente a la cara del niño.
2. Cuando el niño fije la vista en la mano, muévale los deditos para que él los observe.
3. Empiece a moverle el brazo y observe si él se mira la mano. Sonría y acaricie al niño cuando él se observe la mano.
4. Emplee medias (calcetines) de niño de colores vivos (rojo) y póngaselas en las manos al niño. Luego, corte las medias de manera que le queden por fuera todos los dedos. Finalmente, elimine las medias una vez que el niño se mire regularmente la mano con mitones.
5. Cuando el niño no esté mirando, hágale cosquillas en la mano o tóquesela con algo tibio o fresco.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 25

TITULO: Patea fuertemente mientras está acostado boca arriba.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cójale los pies al niño y flexione sus piernas de arriba a abajo. Poco a poco reduzca la presión a medida que el niño empiece a patear por sí solo.
2. Déle la oportunidad de que patee en el agua.
3. Inclínese sobre el niño y permítale que le empuje el estómago con los pies. Salte hacia atrás a la vez que exclama algo y luego empújele las piernas nuevamente.
4. Ate una tabla al costado del corralito o coloque al niño al borde de la cuna de manera que los dedos de su pie toquen la tabla y que tenga las rodillas ligeramente dobladas. Cuando el niño empiece a patear, anímelo mostrando satisfacción en su expresión y con palabras. Descúbrale los pies a fin de que reciba el estímulo directamente en los pies desnudos.
5. Con una cuerda resistente y elástica, amarre (ate) una figura grande y rectangular (molde de galletas, cartulina gruesa) entre los barrotes de la cuna, de modo que cuando el niño deje de patearla, ésta vuelva a la posición original.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 26

TITULO: Abre la boca y empieza a succionar antes de que el chupón o el pezón le toquen la boca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siempre ponga al niño en la misma posición y siéntese en la misma silla para alimentarlo, a fin de que él tenga indicios físicos que le permitan prever el momento de comer.
2. Ponga al niño en la postura en que lo alimenta y asegúrese de que puede ver el chupón o el pezón antes de que éste le toque la boca.
3. Toque la barbilla o labios del niño a fin de que él se prepara para la señal física tanto como la visual.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 27

TITULO: Mantiene contacto visual durante 3 segundos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga su cara cerca de la del niño, sonría y háblele para mantener el contacto visual.
2. Sostenga un objeto llamativo cerca de su ojo y llame al niño por su nombre. Háblele animadamente para mantener el contacto visual.
3. Coja la cabecita del niño entre sus manos para que él pueda verle la cara y los labios a usted. Inclínese hacia él, sonríale y haga algunos sonidos exagerados.
4. Concentre toda su atención en el niño cuando le da de comer. Por ejemplo, no mire la televisión ni lea. Cuando el niño la mire a usted, devuélvale la mirada para mantener el contacto visual. Hablarle o tararearle suavemente, mientras se le está alimentando, ayuda a establecer contacto visual.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 28

TITULO: Tendido boca abajo, mueve la cabeza hacia arriba, hacia abajo y de un lado a otro.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tome un juguete u otro objeto y muévalo de arriba a abajo y de un lado a otro, de manera que el niño tenga que mover la cabeza para ver el objeto.
2. Ponga una campana o juguete que suene al nivel del ojo del niño y muévalos gradualmente de lado a lado y de arriba a abajo, de modo que el niño mueva la cabeza.
3. Coloque su cara al nivel del ojo del niño, mueva usted su cabeza y háblele de modo que él mueva la suya para mantener el contacto visual.
4. Arroje al aire un globo de color vivo. El niño tendrá que mover la cabeza para observar cómo va cayendo lentamente.
5. Ponga al niño boca abajo por períodos de 10 a 15 minutos para que tenga la oportunidad de levantar la cabeza y observar lo que le rodea y para que haga a la vez ejercicios de control de cabeza.
6. Utilice un juguete de los que se jalan (tiran) que haga ruido. Mientras el niño está boca abajo en su corralito, tire del juguete lentamente de un lado a otro delante de él.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Da manotadas hacia un objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga algún objeto pequeño y llamativo a una distancia de 15 cm. (6") de los ojos del niño y hacia la derecha o la izquierda (según sea el lado predominante del niño). Si el niño no intenta coger el objeto, empújele suavemente el brazo hacia el juguete.
2. Suspenda en el centro de la cuna un objeto móvil y cuelgue de él, con una cuerda elástica, objetos llamativos de formas irregulares. Asegúrese de que los objetos estén a una distancia de 15 a 20 cm. (6-8") del niño a fin de que pueda tocarlos si da manotadas hacia ellos.
3. Toque la mano del niño con un objeto suave de color brillante. Aléjelo ligeramente de la mano para ver si él trata de cogerlo.
4. Amarre un globo inflado con gas (helio) a la muñeca del niño. Cuando él mueva el brazo, el globo se moverá. Después deje que el niño toque el globo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Mientras está boca abajo, sostiene la cabeza levantada durante 5 segundos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño boca abajo, coloque un juguete u otro objeto directamente al nivel del ojo. Cuando el niño esté mirando el objeto, muévalo lentamente hacia arriba, de modo que el niño levante la cabeza para seguir viendo el objeto.
2. Ponga usted su cara directamente frente a la de él y levántese poco a poco de manera que él alce la cabeza para mantener el contacto visual.
3. Coloque una toalla enrollada o un pequeño almohadón debajo de los brazos del niño. Haga oscilar un juguete o coloque un juguete que suene directamente enfrente del niño y mueva gradualmente el objeto hacia arriba.
4. Acaricie o toque suavemente al niño debajo de la barbilla para alentarlo a que levante la cabeza.
5. Tienda al niño boca abajo por lo menos media hora cada día para darle la oportunidad de que practique el levantar la cabeza y el control de la misma. Una hora apropiada puede ser después de las comidas durante unos 10 minutos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Sigue un objeto con la vista a través de un área de 180°.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice una linterna de bolsillo y sostenga la luz directamente frente al niño. Mueva la luz ligeramente hacia la derecha o la izquierda.
2. Inclínese sobre el niño de manera que él la vea sin dificultad. Muévase hacia la derecha o la izquierda, hablándole a medida que él la sigue con la vista.
3. Cuelgue un objeto móvil simple (una sola pieza) sobre la cuna. Utilice colores brillantes, como amarrillo o anaranjado.
4. Mueva enfrente del niño un objeto de colores vivos atado a una cuerda, para que él pueda seguir con los ojos el objeto que se mueve.
5. No ponga objetos a más de 1 metro o 1.20 m. (3-4') de distancia del niño. Generalmente su capacidad de enfoque se limita a esta distancia.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Busca un sonido volviendo la cabeza en dirección a éste.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño está tendido de costado o boca arriba, coloque un juguete musical de cuerda cerca de su oído, para que el niño vuelva la cabeza hacia el lugar de donde proviene el sonido.
2. Trate de atraer la atención del niño llamándolo por su nombre.
3. Haga varios sonidos, como de campanas, cascabeles, aplausos, etc., para captar la atención del niño. Es importante eliminar o reducir otros estímulos auditivos cuando se está tratando de captar y mantener la atención del niño.
4. Durante las comidas ponga al niño con el resto de la familia y observe si responde a sonidos extraños como el de una cuchara que se cae.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 33

TITULO: Controla la cabeza y los hombros cuando se le sienta reclinado en una almohada.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siente al niño en la esquina de un sofá o sillón y sosténgalo con una almohada. Póngale la cabeza y hombros derechos. Coloque juguetes llamativos enfrente del niño para ayudarlo a mantener la cabeza erguida.
2. Después de que el niño esté sentado, ayúdele usted con su mano a sostener la cabeza. Reduzca gradualmente el apoyo que usted le ha dado. Cuando el niño ya sostenga la cabeza por sí solo, háblele y muéstrele un juguete. Deténgase cuando el niño pierda el equilibrio y empiece de nuevo el ejercicio.
3. Siente al niño en una caja de cartón pequeña, sosteniéndolo con almohadones. Cerciórese de que sus bracitos tengan libertad de movimiento y de que los costados de la caja le lleguen por lo menos hasta las axilas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 34

TITULO: Se arrulla y gorjea cuando está contento.

QUE DEBE HACERSE:

1. Después de cambiarle los pañales y de darle de comer, tome al niño y abrácelo con ternura. Hágale sonidos suaves de arrullo. Sonríale y acarícielo cuando él haga los sonidos.
2. Sople suavemente en el cuello del bebé y arrúllelo. Después del baño, mientras le pone talco o loción, arrúllelo suavemente.
3. Responda a cualquier arrullo o gorjeo que haga el niño, sonriendo y repitiendo sus sonidos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Trata de alcanzar objetos y asirlos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Amárrese usted una bufanda o corbata en el cuello. Inclínese hacia el niño de modo que él pueda verle a usted la cara y hasta tocar la bufanda. Sacuda la bufanda para que él pueda verlo y trate de alcanzarlo. Si la coge o la toca, sonríale para mostrarle su agrado. Al principio, mueva la bufanda hacia las manos del bebé para que él no tenga que esforzarse mucho para alcanzarla.
2. Atraviese una barra a lo ancho de la cuna y amárrela. Cuelgue de ella 2 objetos que sean distintos en apariencia y al tacto. De vez en cuando, cambie la posición de los objetos o cuelgue otros, pero cerciórese de que todos los objetos estén al alcance del niño.
3. Cuando el bebé esté reclinado en su sillita, sostenga en frente de él, y a poca distancia, algún objeto atractivo que haga ruido. Sacuda el objeto para alentar al niño a alcanzarlo. Al principio, déle el objeto aun cuando él no pueda asirlo cuando lo intente.
4. Póngase un collar largo de colores vivos. Inclínese hacia el niño para que él pueda verlo y trate de alcanzarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Sostiene la cabeza erguida y firme cuando se le lleva en posición vertical.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tome al niño en brazos de manera que mire sobre su hombro. Sosténgale la parte de atrás de la cabeza con su mano. Reduzca poco a poco la presión de su mano pero esté lista para sujetarle la cabeza cuando ésta se tambalee.
2. Coja al niño en brazos de modo que él mire sobre su hombro mientras usted está de pie delante de un espejo o de un cuadro de colores vivos que se encuentre al nivel de sus ojos. Háblele mientras usted lo tiene allí. Sosténgale la espalda con la mano.
3. Pídale a otro miembro de la familia que se ponga detrás de usted mirando al niño. Luego pídale que sostenga un juguete, el biberón o algo que produzca ruido al nivel de los ojos del niño para atraer su atención. Por último mueva lentamente el objeto hacia arriba de modo que el niño tenga que mantener la cabeza erguida.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 37

TITULO: Sostiene un objeto por 30 segundos asiéndolo con la palma de la mano y lo suelta involuntariamente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga algún objeto pequeño (trozo de esponja, pinza de la ropa, pedazo de apio, rollo de tela suave) para que el niño pueda verlo. Toque la parte interior de la mano del niño con el objeto y deje que cierre los deditos alrededor de éste. Retire usted su mano. Cuando el niño deje caer el objeto, repita el mismo ejercicio. Ensaye con distintos objetos.
2. Déle al niño algún objeto en que se le ensarten los deditos como un "pretzel" (tipo de galleta en forma de 8), un aro, etc. Cierre suavemente los dedos del niño alrededor del objeto si él no lo hace pero no fuerce al niño a que sujete el objeto. Gradualmente, reduzca la presión sobre sus deditos.
3. Use pedazos de material de distintas texturas pegados a trozos de esponja (por ejemplo, papel de lija fina, tejidos de peluche, asperos, sedosos y con nudos).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 38

TITULO: Repite su propio sonido.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño haga ruidos guturales, acérquese a su cara y repita usted el mismo sonido.
2. Repita el sonido varias veces en voz aguda. Sonría, abrace o acaricie al niño cuando vuelva a hacer el sonido.
3. Grabe los sonidos hechos por otro bebé y toque la grabación mientras usted juega con el niño y lo alimenta. Muestre agrado cada vez que el niño hace un sonido.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 39

TITULO: Sostiene la cabeza y el pecho erguidos mientras está boca abajo y apoyado en los antebrazos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque una manta enrollada o una almohada o almohadón debajo de los brazos del niño para sostenerle la cabeza y el pecho erguidos. Cuelgue algún juguete u objeto llamativo enfrente de él.
2. Coloque un cuadro de colores vivos o un juguete delante del niño, de manera que tenga que sostener la cabeza erguida para verlo.
3. Sostenga enfrente del niño un espejo o cualquier otro objeto brillante de metal en que se refleje su carita. Anímelo a que mire su reflejo, golpeando el espejo y diciendo: "Mira al bebé", etc.
4. Ponga al niño boca abajo y haga que se sostenga en sus propios antebrazos. Ayúdele a sostener la cabeza con sus manos y reduzca poco a poco el apoyo que le da. Háblele y préstele atención sólo cuando sostenga la cabeza y los hombros por sí solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 40

TITULO: Abre la boca cuando ve una cucharada de comida.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño en la posición en que le da de comer y cerciórese de que pueda ver y escuchar la preparación de la comida. Repita esto de la misma manera y en el mismo lugar cada vez que le vaya a dar de comer. Acérquele la cuchara a la boca para que él pueda verla y emplee expresiones, como: "Abre bien la boquita", "Aquí está la comida rica", etc.
2. Si el niño no abre la boca, ábrasela, elógielo y luego déle un bocado. Reduzca su ayuda en cuanto el niño empiece a abrir la boca por sí solo.
3. Trate de que las horas de comida sean lo más tranquilas posibles, tanto para usted como para el niño, de modo que usted no se sienta apresurada. Sin darse prisa, háblele al niño e inicie el contacto visual. Si el niño se alegra al ver la cuchara, siempre espere a que él abra la boca antes de darle el bocado en lugar de "embutírselo".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Se ríe.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga usted su cabeza suavemente sobre el estómago del niño en lugar de mirarlo cara a cara. Si usted hace esto varias veces, es posible que él se ría.
2. Balbucéele sonidos elevando progresivamente la voz (baba ba ba ba).
3. Haga ruidos con la boca.
4. Ponga su boca en el cuello o en la mejilla del niño y sople para hacerle cosquillas mientras él le coge la cabeza o el cabello.
5. Busque otros lugares para hacerle cosquillas. Cuando lo bañe, hágale cosquillas con la esponja en las palmas de las manos o debajo de la barbilla.
6. No deje de responder a la risa del niño, riéndose usted también, tocándolo o sonriéndole.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Muestra que reconoce a un miembro de la familia, sonriendo o dejando de llorar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que una persona especial (la mamá, la niñera, la abuela) le demuestre particular atención al niño.
2. Si está presente otro niño como un hermano o hermana mayor, permítale atender al niño. Los bebés generalmente responden a otros niños.
3. Tome al niño en los brazos cuando le dé el biberón. Así aprenderá él a reconocer su rostro más pronto que si está sentado en una sillita de bebé, mirando cosas que están lejos.
4. Déles a todos los miembros de la familia la oportunidad de pasar ratos con el bebé. Enséñeles a los otros hermanos formas adecuadas de jugar con el bebé si ellos parecen demasiado bruscos o ruidosos con él.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 43

TITULO: Trata de voltearse utilizando los hombros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Para que se voltee al niño, levántele el hombro colocándole un cojín debajo o jalándolo (tirando) suavemente del brazo para iniciar el movimiento.
2. Tienda al niño boca arriba. Colóquese de pie o de rodillas detrás de su cabeza y sostenga algún objeto sobre el niño de manera que pueda verlo. Mueva poco a poco el objeto hacia el costado y hacia la cabeza del niño hasta que él no lo pueda ver pero mueva el objeto lentamente, dándole tiempo para que lo siga con la vista. Si él se da vuelta, déle el objeto para que juegue. Repita esto por el otro lado empleando algún objeto de colores que cuelgue de una cuerda.
3. Ponga al niño boca abajo, tire de la parte de atrás de su camisita o bata para iniciar el movimiento de hombros.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COMO ESTIMULAR AL BEBE 44

TITULO: Mueve el pulgar en dirección opuesta a los otros 4 dedos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Generalmente los niños juegan con el chupón del biberón, moviendo los dedos como pinzas o tenazas.
2. Ponga un objeto pequeño en la mano del niño. Retírelo y deje que el niño trate de cogerlo. Use luego varios objetos de distintas texturas.
3. Empiece a darle al niño otros objetos como pedazos de arcilla, bloques, etc. para que él los recoja.
4. Algunas veces los objetos más grandes son útiles para ayudar al niño a colocar el dedo pulgar en posición opuesta a los otros dedos. No espere que el niño recoja un objeto grande o pesado; el objetivo aquí es que él coja el objeto utilizando el pulgar por separado de los otros dedos.

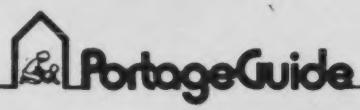
PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

TITULO: Balbucea (grupos de sílabas).

QUE DEBE HACERSE:

1. Intente primero con ma, pa, ba. Cuando el niño balbucee los sonidos, repítalos con él para que los oiga.
2. Use juguetes musicales que produzcan sonidos básicos.
3. Ruede y mueva al niño para que enuncie sonidos. Muestre complacencia cuando los haga.
4. Toque música y cántele mientras lo abraza y acaricia.
5. Mientras usted lo alimenta o lo baña, dígale una y otra vez su nombre o repita los sonidos que él sabe hacer.



©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 1

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Observa a una persona que se mueve directamente dentro de su campo visual.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siente al niño en una sillita de bebé, de manera que pueda ver lo que le rodea. Camine a donde el niño pueda verla y observe si el niño sigue su movimiento.
2. Háblele al niño y sonría o emplee algo que produzca sonidos durante la actividad, para estimular la acción de mirar.
3. Capte la atención del niño hablando o sonriendo mientras esté muy cerca de él. Muévase lentamente dentro del campo visual del niño tratando de mantener el contacto visual. Elogie al niño, a medida que va aprendiendo a seguir movimientos con la vista.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 2

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sonríe en respuesta a la atención del adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mientras alimenta al niño, le cambia el pañal y lo tiene en brazos, háblele suavemente y sonríale con frecuencia.
2. Suavemente, hágale cosquillas en el estómago. Esto ayudará al niño a esbozar una sonrisa.
3. Cuando el niño sonría, responda usted sonriéndole y riéndose.
4. Salúdelo con una sonrisa cada vez que lo levante después de las siestas, cuando vayan a alguna parte, etc.
5. Al pasar cerca del niño, cuando esté sentado o acostado, deténgase, háblele, tóquele suavemente la nariz y sonríale, diciendo: "¿Una sonrisita?" o "Anda, tu sabes sonreirte".

EC 124 507

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 3

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Gorjea en respuesta a la atención de otra persona.

QUE DEBE HACERSE:

1. Háblele al niño cuando lo esté cambiando los pañales, alimentándolo, teniéndolo en brazos, etc.
2. Cuando el niño gorjea, arrullándose o haciendo cualquier sonido, usted debe responderle repitiendo los mismos sonidos que él hace.
3. Arrulle y gorjee al niño mientras lo cuida. Cuando él haga sonidos, sonríale, abrácelo y hágale cosquillas para recompensarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 4

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se mira las manos, sonríe o gorjea con frecuencia.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga el brazo del niño de manera que pueda verse la mano. Agítesela y muévasela para que se percate de ella.
2. Haga que se toque las facciones con las manos. Muévale los deditos para que se dé cuenta de que éstos se mueven.
3. Póngale una pulsera que haga ruido cuando él mueve la mano.
4. Juegue a "Este compró un huevo" con los dedos del niño.
5. Juegue "Tortillitas" (Las Palmitas) con las manos del niño cuando éste se las pueda ver.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 5

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Cuando está dentro del círculo familiar, responde sonriendo, gorjeando o dejando de llorar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño se siente en una silla de bebé con la familia a la hora de las comidas o mientras la madre prepara la comida o cuando otros niños están jugando.
2. Acostumbre al niño a los sonidos y a la gente. Ponga el tocadiscos, utilice la aspiradora, etc., en su presencia.
3. Anime a los hermanos a participar en el cuidado diario del niño.
4. Cuando la familia se encuentre reunida conversando, haga que un miembro de la familia coja en brazos al niño, lo mime de vez en cuando y lo abrace con suavidad.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 6

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sonríe en respuesta a los gestos faciales de otros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando esté atendiendo al niño, haga sonidos con los labios (beso sonoro), con la lengua y sonidos de arrullo.
2. Ladee usted la cabeza de izquierda a derecha y háblele al niño.
3. Sonríale mientras lo atiende en sus necesidades diarias.
4. Hágale cosquillas suavemente en el estómago mientras él la observa y la oye. Deje de hacerle cosquillas cuando el niño sonría por los gestos que hace usted.
5. Haga gestos exagerados cuando esté jugando con el niño.
6. Juegue con el niño escondiéndose la cara con las manos y haga gestos exagerados que indiquen sorpresa y satisfacción.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 7

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se sonríe y gorjea al ver su imagen en un espejo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al niño de manera que se pueda ver en el espejo. Dígale: "Mira al bebé", etc.
2. Déle un espejo de juguete irrompible, de modo que él pueda manipularlo por sí solo.
3. Si el niño no se sonríe al verse a sí mismo, colóquele de modo que también pueda ver a uno de sus padres o hermanos en el espejo. Señálese a sí misma y al niño. Póngale un sombrero de color llamativo, o haga alguna otra cosa que atraiga su atención.
4. Encienda y apague una linterna frente al espejo, mientras el niño está mirándolo. Sonría al espejo y dígale: "Mira la luz".
5. Por la noche acerque al niño a una ventana, a la puerta de vidrio de un horno de cocina o a un televisor apagado, y muéstrele su imagen reflejada, golpeando ligeramente la superficie del vidrio. Dígale: "Mira al bebé".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 8

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Le da palmaditas y le jala (tira de) las facciones al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Agáchese sobre el niño, dejando que su cabello cuelgue. Anímelo a que se lo coja.
2. Cójale la mano al niño y póngasela sobre la nariz de usted. Guíelo para que le jale la nariz; haga usted ruidos ridículos. Exclame: "¡Ay, ay, ay!" para hacerlo reir.
3. Cójale la mano con la palma abierta y dése palmaditas suaves en la mejilla con ella.
4. Póngase la mano del niño en la nariz, los ojos, la boca, etc. a medida que los nombra.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 9

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Extiende su mano hacia un objeto que se le ofrece.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee objetos llamativos, joyas o el juguete favorito del niño. Ofrézcaselo y sosténgalo cerca de su mano. Si el niño la extiende hacia el objeto, déselo. Cuando le ofrezca el objeto, primero agítelo o golpéelo ligeramente para llamarle la atención. Si no extiende la mano, guíesela hacia el objeto.
2. Sostenga el biberón justo delante del niño. Espere que extienda la mano para cogerlo, antes de dárselo.
3. Extienda su dedo o su mano hacia el niño y anímelo a que los coja. Guíele la mano si es necesario.
4. Ofrézcale un objeto al niño. Si no lo coge, tóquele suavemente la palma de la mano con el objeto y deje que cierre la mano y lo coja.
5. Háblele al niño cuando le ofrezca el objeto. Si empieza a tratar de alcanzarlo, sonríale.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 10

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Extiende sus brazos a personas conocidas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a que extienda los brazos hacia usted cuando usted extienda los brazos hacia él y pregúntele: "¿Quieres venir?".
2. Pídales a las personas conocidas que extiendan sus brazos hacia el niño y anímelo para que haga lo mismo.
3. Si el niño quiere la atención del adulto, póngase de pie delante de él con los brazos extendidos y haga que otra persona extienda los brazos del niño. El adulto debe elogiar al niño cuando éste extiende los brazos (aún cuando sea con ayuda). Si es necesario, continúe dando indicaciones al niño tocándole los brazos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 11

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Extiende sus brazos y da palmaditas a su imagen reflejada en un espejo o a otro niño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga el espejo frente al niño. Dígale: "¿Dónde está el bebé?". Si no extiende los brazos hacia el espejo, tómele el dedo, póngalo en la imagen del espejo y dígale: "Ahí está". Utilice una bandeja niquelada, si no tiene un espejo.
2. Colóquese usted detrás del niño de manera que su imagen se refleje en el espejo. Pregúntele: "¿Dónde está mamá?". Si él no extiende su mano, guíesela.
3. Ponga a otro niño pequeño junto a él. Llame su atención hacia el otro niño con indicaciones verbales. Dígale: "Dale palmaditas al bebé", y hágalo usted primero. Guíele la mano si no obedece.
4. Empleando 2 almohadillas o toallas enrolladas, apoye a los 2 niños sobre sus codos, de manera que estén frente a frente y puedan alcanzarse. Anímelos a que se toquen y se sonrían, empleando indicaciones físicas y verbales.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sostiene y observa un objeto que se le da, por lo menos durante un minuto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sacuda una sonaja delante del niño u ofrézcale un juguete fácil de estrujar o un objeto que le atraiga visualmente por su color o movimiento. Ayúdele a sostener el objeto, poniendo su mano sobre la de él. Una vez que él tenga el objeto, ayúdele a moverlo o a hacerlo sonar. Elimine gradualmente su ayuda, reduciendo la presión de su mano sobre la del niño. Recompénselo con elogios y sonrisas cuando logre hacerlo.
2. Póngale en la mano un objeto que haga ruido y que sea fácil de asir. Cuando sus movimientos desorganizados provoquen ruido, apláudale, sonríale y dígale: "¡Qué bien!".
3. Para que practique, cuelgue aros o juguetes fáciles de estrujar en la parte superior de la cuna o corralito del niño, de manera que estén a su alcance. En esta forma, si los suelta, puede recuperarlos fácilmente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 13

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sacude o aprieta un objeto que se le pone en la mano produciendo sonidos involuntarios.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ayúdele a coger una sonaja o un juguete fácil de estrujar, colocando su mano sobre la de él. Ayúdele a sacudirlo o apretarlo. Elimine la presión.
2. Amárrele o péguele con cinta adhesiva en la mano campanitas o cascabeles, de manera que suenen cuando él agite las manos.
3. Amarre cascabeles pequeños a un aro o pulsera de plástico que sea fácil de sostener. Recompense al niño cuando los haga sonar, aplaudiéndole o elogiándole.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 14

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Juega solo, durante 10 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice juguetes blandos, sonajas o una manta. Muchos objetos como cucharas, tazas de plástico, etc., son tan interesantes como los juguetes comerciales.
2. Ponga al niño con varios juguetes donde usted lo pueda ver.
3. Cambie frecuentemente los juguetes, así como la posición del niño. Colóquelo cerca de una ventana o puerta para que pueda mirar hacia afuera.
4. Encienda el radio o ponga el tocadiscos, para que la música le haga compañia.
5. Pegue con cinta adhesiva en la pared junto a la cuna del niño, o cuelgue figuras geométricas grandes de papel y caras felices de unos 20 cm. (8″) de diámetro. Cámbielas de lugar de vez en cuando. Recompense al niño para que juegue por períodos cada vez más largos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 15

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Busca con frecuencia el contacto visual, cuando se le atiende de 2 a 3 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando cambie de pañal al niño, lo alimente o lo cambie de ropa, háblele, arrúllelo y haga gestos exagerados para animarlo a que la mire. Si el niño no la mira, muévale suavemente la cabecita hacia usted. Sonríale y arrúllelo cuando lo haga. El niño puede mirar hacia otro lado, pero la mayor parte del tiempo debe estar observando la cara de usted.
2. Si el niño deja de mirarla, atraiga nuevamente su atención, agitando algún objeto delante de él o llamándolo por su nombre.
3. Sonría cuando él la mire. Trate de mantener el área que rodea al niño relativamente libre de distracciones.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 16

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Juega solo y contento, de 15 a 20 minutos, cerca de donde el adulto trabaja.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga algunos juguetes blandos, sonajas u objetos de la casa cerca del niño. Si el niño empieza a perder interés, cambie los juguetes.
2. Deje que el niño juegue con una variedad de objetos, como utensilios de cocina, platos irrompibles, etc. El niño no necesita estar a la vista del adulto, pero ésta debe ir a ver al niño de vez en cuando.
3. Recompense al niño con elogios, cuando se entretenga solo.
4. Utilice discos, juguetes musicales de cuerda o el radio para entretener al niño. Recompénselo por jugar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 17

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Gorjea para atraer la atención.

QUE DEBE HACERSE:

1. Atienda al niño tan pronto como llore o esté molesto con razón, como el que tenga hambre o los pañales mojados.
2. Sostenga un objeto o comida favorito delante del niño. Haga que él gorjee para obtener lo que desea. No prevea todas las necesidades del niño.
3. Responda al gorjeo del niño sonriendo y repitiendo los sonidos que él hace.
4. Si el niño cambia del llanto al gorjeo, atiéndalo inmediatamente y sonría.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 18

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Imita el juego de taparse la cara con las manos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tome las manos del niño y cúbrale con ellas los ojos. Después, retírelas diciendo: "Te encontré.é.é.".
2. Escóndase detrás de una silla o mesa. Asome la cara, sonría y dígale: "Te encontré". Escóndase de nuevo. Haga esto hasta que él trate de imitarla.
3. Empleando las manos, el periódico, un juguete o una manta, cúbrase usted la cara y luego asómela diciéndole cada vez: "Te encontré". Déle al niño un objeto para que él se esconda y después de decirle: "Te encontré", anímelo a que asoma la cara. Enséñele a hacerlo, guiándolo físicamente para ayudarle a descubrirse.
4. Cubra un espejo que esté fijo con una sábana o toalla y deje que el niño espíe debajo de ésta, para que vea su imagen.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 19

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Hace tortillitas (arepitas) imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece tomándole las manos al niño y diciéndole "tortillitas" al mismo tiempo que las hace aplaudir. Cuando esté haciendo esto, sonría y elogie al niño. Elimine gradualmente la ayuda, reduciendo la presión de sus manos sobre las de él.
2. Haga usted "tortillitas" y anime al niño a que la imite. Si es necesario, ayúdele a juntar las manos.
3. El adulto debe darle el ejemplo de aplaudir cuando el niño hace algo bueno, como por ejemplo: terminar su comida. Anime al niño a que imite, ayudándole físicamente, si es necesario.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 20

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Hace ademán de despedida con la mano, imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pídale a la familia que agiten la mano al despedirse y digan "adiós" cuando salen de la casa.
2. Tome la mano del niño y muévasela en ademán de "adiós" cuando alguien le diga "adiós".
3. Elimine la ayuda gradualmente. Cuando le digan "adiós", ayúdele a levantar la mano, pero deje que él haga el ademán. Recompénselo con abrazos y elogios, si lo hace.
4. Juegue a taparse la cara con las manos y simultáneamente diga "adiós". Anime al niño a que haga lo mismo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 21

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Levanta los brazos para expresar "así de grande", imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Levante los brazos del niño y dígale: "Asííí de grande". Haga que el momento sea alegre y divertido.
2. Haga los movimientos como modelo para el niño, mientras dice: "Así de grande" y elógielo si responde. Si no lo hace, empújele con el dedo suavemente los brazos hacia arriba.
3. Ponga al niño frente a un espejo. Pregúntele: "¿Qué tan grande eres?" y ayúdele a levantar los brazos, mientras usted le dice: "Así de grande". Disminuye poco a poco la ayuda a medida que el niño aprende el ademán. Recompénselo elogiándolo y aplaudiendo.
4. Haga que otros niños o miembros de la familia sirvan de modelo. Pregúntele: "¿Qué tan grande es papá?", etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 22

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Ofrece un juguete, un objeto o un pedazo de comida al adulto, pero no siempre lo suelta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño como ha de darle a usted el juguete, guiándole la mano hacia usted.
2. Juegue con el niño, dándole y pidiéndole varias veces algún juguete de su preferencia, para que el niño aprenda que el juguete le será devuelto. Al principio devuélvale el juguete rápidamente y manténgalo siempre donde él lo vea.
3. Cuando el niño esté comiendo con los dedos pedacitos de comida como hojuelas de cereal, etc., póngale uno en la boquita y dígale: "Dale a _____". Luego, cuando él tome un pedazo, abra usted la boca o extienda la mano y dígale: "Dale a _____". Guíele la manita si es necesario. Ríase y elógielo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 23

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Abraza, acaricia y besa a las personas conocidas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muestre afecto al niño como recompensa por su buen comportamiento.
2. Responda con afecto, cuando el niño viene hacia usted en busca de cariño y atención.
3. Si el niño tiene algún juguete favorito con el que duerme (animal relleno del algodón) muéstrele como acariciar o abrazar al juguete y anime al niño a que haga lo mismo.
4. A modo de ejemplo, abrace y bese a otros miembros de la familia cuando el niño va a salir a la calle o se va a acostar. Luego dígale: "Dale a papá un besito de despedida o de buenas noches". Anime al niño a que la imite. Recompénselo con abrazos y besos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 24

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Responde cuando se le llama por su nombre, mirando o extendiendo los brazos para que se le coja.

QUE DEBE HACERSE:

1. Diga el nombre del niño frecuentemente y siempre antes de darle cualquier indicación.
2. Ponga al niño frente al espejo. Tóquelo y diga su nombre "Juanito", y luego señálese usted y diga: "Mamá".
3. Diga el nombre del niño e inmediatamente haga sonar algún juguete cerca de la cara de usted. Recompénselo por voltear en dirección a usted. Poco a poco disminuya el sonido del juguete apretándolo menos. Finalmente, diga el nombre del niño, sin emplear el sonido del juguete.
4. Use un títere para que le hable al niño y haga que el títere repita el nombre del niño con frecuencia.
5. Diga el nombre del niño con cada bocado de comida que le dé y con cada prenda de vestir que le ponga (por ejemplo: "Aquí tienes más carne, Juanito", o "Juanito, mete el pie").
6. Haga que una persona llame al niño por su nombre y que otra vuelva al niño hacia el que habla. Diga: "Aquí está Fulanito", mientras golpea suavemente el pecho del niño.
7. Diga el nombre del niño y, al mismo tiempo, ilumine su carita con una linterna. El niño reaccionará a la luz a la vez que escuche su nombre. Ilumínese rápidamente la cara con la linterna y diga el nombre del niño, de manera que él pueda verla cuando usted dice el nombre. Haga de esto un juego divertido. Elimine gradualmente la linterna a medida que el niño es capaz de responder a su nombre sin la ayuda de la luz.

PortageGuide

 ©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 25

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Aprieta o sacude un juguete para producir un sonido, imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Apriete o sacuda un juguete para que el niño se percate de sus posibles sonidos y déselo para que él lo haga. Si no lo hace, cierre su mano sobre la de él y ayúdele a hacer los movimientos necesarios para producir el sonido.
2. Aplauda o muestre sorpresa cuando el niño realiza la tarea.
3. Use envases vacíos de películas, cajitas de metal, etc., con frijoles secos, arroz, perdigones o piedracitas en su interior. Ciérrelos completamente con cinta adhesiva para evitar accidentes. Muéstrele cómo se sacude el envase. Anímelo a que lo sacuda para producir sonidos. Recompénselo con elogios y aplausos.
4. Con cinta adhesiva fije al pie de la cuna o corralito o en la pared un juguete que produzca sonido al oprimirlo. Guíe al niño para que oprima el juguete con las manos o los pies, de manera que suene. Disminuya gradualmente la ayuda. Recompénselo con elogios y aplausos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 26

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Manipula un juguete o un objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele cómo se hace y guíele la mano al niño para que recoja objetos como cochecitos y los mueva hacia atrás y hacia adelante.
2. Golpee ligeramente la mesa con un juguete. Guíele la mano para que repita la acción.
3. Ponga un juguete dentro de una caja y guíele la mano al niño para que haga lo mismo.
4. Toque una campanita y luego désela a él y anímelo a que la toque. Haga sonar cucharas, rodar o bailar juguetes, golpear juguetes u objetos movibles y anímelo a que la imite.
5. Elogie al niño por lo que va aprendiendo y disminuya la ayuda a medida que él sea capaz de hacer más de la actividad por sí solo.
6. Cuelgue objetos encima de la cuna, corralito o columpio. Guíele la mano para que jale el juguete, lo golpee o lo apriete. Poco a poco disminuya la ayuda y recompénselo con elogios y aplausos.
7. Para practicar, emplee bloques o juguetes que él pueda manipular que tengan asas, botones que suenen al apretar, cuentas, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 27

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Extiende un juguete u objeto al adulto y se lo da.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque el objeto en la mano del niño. Indíquele lo que usted quiere que haga diciéndole: "Dámelo" y extienda su mano hacia el niño. Guíelo durante la acción, si es necesario.
2. Utilice un juguete musical. Muéstrele cómo usted puede darle cuerda si él se lo da.
3. De vez en cuando devuélvale al niño el juguete para que él se dé cuenta de que un juguete se puede compartir.
4. Haga del "dame" un juego, extendiendo hacia el niño un pequeño objeto que le guste y dígale: "Doy el _____ al bebé". Aplauda usted y luego dígale: "Dame el _____". Ayúdelo si es necesario y luego aplauda y elógielo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 28

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Imita en el juego los movimientos de otro niño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Invite a otro niño de más o menos la misma edad para que el niño juegue con él. Haga arreglos para que el otro niño desempeñe una tarea que usted quiera que el niño imite, como empujar cochecitos, construir con bloques, etc. Asegúrese de que haya varios objetos iguales como bloques, carros, cuentas.
2. Pídale al niño invitado que haga una actividad física como gatear debajo de una silla y ponerse una caja sobre la cabeza. Anime al niño para que lo imite.
3. Siente a los 2 niños juntos. Primero pídales que imiten movimientos que el niño ya sabe muy bien como despedirse con la mano, "hacer tortillitas" (arepitas), etc. Luego empiece nuevos movimientos como tocarse la parte superior de la cabeza, los dedos del pie, poner la cabeza en el suelo como si fuera a dar un volantín (maroma, vuelta de campana) y dar vueltas. Premie al niño con alabanzas.
4. Juegue a "La Ronda" con los 2 niños.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 29

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Imita al adulto en tareas simples (sacudir ropa, extender las mantas en la cama, sostener los cubiertos).

QUE DEBE HACERSE:

1. Mediante actividades de juego, enseñe al niño dónde están los objetos de la casa.
2. Anímelo a que recoja y guarde sus juguetes en una caja grande.
3. Déle al niño cosas que puede llevar y muéstrele dónde se guardan.
4. Elógielo cuando le ayuda o intenta ayudarle.
5. Anime al niño a que ayude en las tareas de la casa cuando ya esté familiarizado con la rutina.
6. Cuando esté usted doblando ropa o separándola, dé al niño una servilleta o trapo de limpiar para que lo sacuda e intente doblarlo, mientras usted trabaja. Elógielo por su ayuda.
7. Cuando usted esté limpiando la bañera o el lavabo, deje que él los enjuague después de que usted los haya lavado con detergente.
8. Anime al niño para que coloque objetos irrompibles (cubiertos, vasos o tazones de plástico) en el fregadero o lavaplatos. Elógielo por ayudar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 30

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Juega cuando hay otro niño presente, pero cada uno realiza por separado una actividad.

QUE DEBE HACERSE:

1. Invite a otro niño para que juegue con el suyo. Juegue con ellos, si es necesario, y gradualmente retírese del juego.
2. Déles juguetes, como bloques, en cantidad suficiente para ambos.
3. Haga que su niño se siente junto al otro para oir un disco o un cuento.
4. Déle a cada uno un camión, còchecito o tractor de juguete y anímelos a que los empujen por el cuarto. Elógielos.
5. Déle a cada niño una muñeca y un biberón y enséñeles a usarlos. Elógielos por jugar bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 31

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Toma parte en juegos con otro niño, empujando cochecitos o haciendo rodar pelotas, de 2 a 5 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Invite a otros niños, de más o menos la misma edad, para que participen en juegos en grupo.
2. Organice juegos en grupo y proporcione suficiente material de juego para que los niños se alternen usándolo.
3. Prepare una actividad que requiera cooperación entre 2 niños: por ejemplo, tirarse una pelota rodándola, jugar a las visitas, etc.
4. Arregle un cartón apoyado en un libro para formar una pendiente. Muéstreles a los niños cómo colocar un camión o cochecito de juguete en la parte superior y empujarlo suavemente para que ruede hacia abajo. Haga que uno de los niños empuje el juguete y otro lo reciba, luego haga que se cambien de sitio.
5. Siente a los niños separados aproximadamente 1 metro (3-4') y haga que empujen un cochecito o hagan caminar un juguete de cuerda de uno hacia el otro. Elógielos por jugar bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 32

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Acepta la ausencia de los padres continuando sus actividades, aunque puede protestar momentáneamente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a que juegue en un cuarto donde no esté la madre, dándole juguetes e iniciando actividades lejos de ella.
2. Haga que, en ausencia de la madre, sea la misma persona la que cuide al niño.
3. Deje al niño solo durante períodos cortos para que aprenda que la madre va a regresar (vaya a la puerta cuando llegue el cartero).
4. Juegue con el niño, escondiéndose y regresando.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 33

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Explora activamente su medio ambiente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando esté de visita en casa de otra persona, dígale dónde está el cuarto de baño y dónde puede jugar.
2. Dé paseos alrededor de la manzana o del jardín. Deténgase a mirar los objetos que se encuentran en el área y háblele de ellos al niño.
3. Pida al niño que le traiga algo, por ejemplo: "Ve al cuarto de baño y tráeme mi cepillo".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 34

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Toma parte con otra persona en juegos que ayudan a desarrollar destreza manual (tira de cuerdas, le da vuelta a las manijas).

QUE DEBE HACERSE:

1. Empuje juguetes y anímelo a que la imite.
2. Tire de una carreta de juguete. Póngale la cuerda en la mano al niño, ponga su mano sobre la de él y camine tirando del juguete.
3. Haga rodar un cochecito por una rampa o declive. Aplauda cuando el cochecito llegue abajo. Anime al niño a que repita la actividad colocando el coche en su mano y mostrándole dónde colocarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 35

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Abraza y carga una muñeca o juguete suave.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño la imite cuando usted abraza una muñeca. Dígale algo como: "Muñeca linda", "Bonito bebé", etc. Déle la muñeca al niño y dígale: "Abraza a la muñeca". Abrácela o bésela usted.
2. Déle una muñeca al niño y pídale que la cuide: "Arrulla a tu muñeca para que se duerma, cántale a tu osito, lleva la muñeca a papá".
3. Cuando le dé al niño las buenas noches con un abrazo y un beso, pídale que: "Abraza y besa a la muñeca para darle las buenas noches".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 36

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Repite las acciones que producen risa o atraen la atención.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pida al niño que repita alguna acción graciosa para mostrársela a su papá o abuelita. Recompénselo riéndose y aplaudiendo.
2. Reaccione cuando el niño ponga una cara graciosa o haga alguna travesura divertida.
3. Imite acciones y sonidos de animales. Anime al niño para que la imite. Recompénselo con alabanzas y aplausos.
4. Repita poemas que van acompañados de juegos con los dedos y al principio guíe al niño para que siga las acciones. Poco a poco disminuya la ayuda y anime al niño para que actúe delante de otras personas. Recompénselo con elogios y aplausos cuando realice las acciones debidas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 37

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Entrega un libro al adulto para que lo lea o lo comparta con él.

QUE DEBE HACERSE:

1. Si el niño quiere que se le lea, siéntese y pídale que le traiga un libro. Si es necesario, sugiérale algún libro específico. Dígale: "Vamos a ver el libro del caballito" o "Tráeme el libro de niños", etc.
2. Muestre interés en el libro que él le dé.
3. A los niños les gusta ver fotos de sí mismos y de la familia. Tenga un álbum de fotos para mirar. Muestre interés y dígale al niño lo que él está haciendo en la foto.
4. Cuando usted esté leyendo un periódico o revista, muéstrele al niño ilustraciones interesantes, como animales, niños, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 38

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Jala a (tira de) otra persona para mostrarle alguna acción u objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Admire sus juguetes cuando él se los muestra.
2. Muestre al niño algo que usted cree que le interesará (un juguete nuevo, un acuario, flores). Luego pídale que vaya a mostrárselo a papá, o que traiga a su hermanita para que venga a verlo.
3. Camine con el niño por la casa. Señale objetos o cosas que suceden fuera y que se pueden ver por la ventana (una nueva flor en una planta, el camión de la basura, un perro o gato, etc.).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 39

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Cuando está cerca de un objeto prohibido, retira la mano y dice "no" cuando se le recuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pida a uno de los padres que decida qué objetos o lugares se le van a prohibir siempre al niño. Cuando él toque algo prohibido, dígale "no" firmemente. Trate de limitar el número de veces que le dice "no" al niño.
2. Coloque una señal, como un círculo rojo grande o una cara enfadada, para que él recuerde cuando la vea que no debe tocar.
3. Cuando vea que el niño se aproxima definitivamente hacia el objeto, dígale "no" y haga que él lo repita. Luego, apártelo del objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 40

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Espera a que se le satisfagan sus necesidades, cuando se le pone en la sillita de comer o en la mesa en que se le cambian los pañales.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño se interese en los deseos y necesidades de los demás, por ejemplo que guarde silencio cuando otros están descansando o hablando por teléfono.
2. Anime al niño a que espere que usted haya terminado su tarea para atenderlo. Al principio hágalo esperar sólo por unos segundos, aumentando progresivamente hasta 5 minutos. Luego, realice la actividad que el niño ha estado esperando.
3. Advierta al niño con anticipación cuando hay que cambiar de actividad, y déle unos minutos para que termine lo que está haciendo.
4. Déle las gracias y/o elógielo por esperar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 41

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Juega con 2 ó 3 niños de su edad.

QUE DEBE HACERSE:

1. Proporcione oportunidades para que el niño esté con otros niños. Organice actividades como empujar juguetes y jalarlos, jugar a la pelota, mirar libros ilustrados, colorear con crayolas (lápices de colores).
2. Proporcione una caja con arena o una piscina de plástico inflable.
3. Organice y dirija juegos simples en grupo o haga que un niño mayor dirija los juegos.
4. Organice concursos, como pintar la acera con agua de color o tiza, hacer máscaras de bolsas de papel o castillos de arena. Recompense con premios al más original, al más grande, etc., de modo que cada niño obtenga un premio.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 42

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Comparte objetos o comida con otro niño cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga rodar una pelota hacia el niño una y otra vez, para que vea que siempre se la devuelve.
2. Empuje un cochecito hacia el niño y haga que se lo devuelva.
3. Juegue con el niño compartiendo un juguete para mostrarle que no se lo va a quitar.
4. Déle al niño 2 galletas y dígale: "Dale una a Juanito y tú puedes comerte la otra" y elógielo por compartir.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 43

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Saluda a otros niños y a adultos conocidos cuando se le recuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Aproveche situaciones en las que el niño pueda saludar a los adultos, como llevarlo a abrir la puerta cuando suena el timbre.
2. Use un teléfono de juguete y otro de verdad y anime al niño a que la imite diciendo: "Hola, ¿cómo estás?".
3. Cuando el papá y los hermanos lleguen a casa salúdelos y haga que ellos saluden específicamente al niño para que él los imite. Elógielo cuando responde al saludo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 44

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Obedece a los padres el 50% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recompense al niño por su buen comportamiento. Préstele atención y elógielo cuando él le pide, en la forma debida, que lo atienda.
2. Advierta al niño que va a cambiar de actividad y déle tiempo para que termine lo que está haciendo.
3. Dirijalo suave pero firmemente. No haga preguntas que se pueden responder con "no", como: "¿Quieres acostarte?".
4. Trate de no pedir al niño que haga algo, a menos que usted pueda estar con él ayudándole con indicaciones, a obedecer en caso de que él se niegue. Elógielo aun cuando tenga que ayudarle a seguir las instrucciones.
5. Emplee un lenguaje simple y claro cuando le pida que haga algo. No le pida que realice más de 2 órdenes relacionadas a la vez y no le pida que haga 2 tareas que no estén relacionadas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 45

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Puede traer o llevar un objeto o traer a una persona de otro cuarto, si se le dan instrucciones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño llame a su papá y a sus hermanos a la hora de las comidas.
2. Envíe al niño a que haga encargos simples, como: "Por favor, dale a papá el periódico", "Pon esto en la mesa, por favor", "Pon esto en el cesto", "Tráeme un pañal". Déle las gracias por su ayuda.
3. Al principio vaya con el niño y ayúdele en la tarea. Más tarde, déjelo ir solo mientras usted le da una indicación verbal. Elógielo cuando lo hace.
4. Al principio déle instrucciones muy simples que no requieran que el niño se mueva del área inmediata. Aumente gradualmente la complejidad de la tarea.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 46

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Durante 5-10 minutos presta atención a música o cuentos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Léale al niño un cuento sencillo e interesante y explíquele las ilustraciones. Pídale que describa lo que ve en ellas.
2. Hágale preguntas sencillas sobre el cuento, para saber si realmente escuchó.
3. Antes de empezar el cuento dígale las preguntas que usted le hará.
4. Léale a diario y generalmente a la misma hora del día. Haga que éste sea un rato divertido y agradable, tanto para usted como para el niño. Déjelo elegir el cuento.
5. Ponga un disco que requiera actividades motrices simples. Realice estas actividades con el niño. Más tarde, vea si sólo con escuchar el disco, el niño puede llevar a cabo estas acciones.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 47

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dice "por favor" y "gracias" cuando se le recuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recuérdele al niño que debe usar estas expresiones. No le dé nada si no dice "por favor".
2. Emplee estas expresiones cuando quiera que él haga algo. Utilice "por favor" y "gracias". Por ejemplo: "Cierra la puerta, por favor. Gracias."
3. Los otros miembros de la familia deben emplear estas expresiones con los niños y con los adultos.
4. Al principio, quizás sea necesario que usted le diga todas las palabras que debe decir. Por ejemplo: "Di gracias". Gradualmente reduzca la ayuda y déle indicaciones tales como: "¿Qué se dice?". Elogie al niño cuando es cortés.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 48

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Trata de ayudar a los padres en las tareas domésticas haciendo parte de ellas (sujeta un recogedor de basuras).

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a que colabore en las actividades de la casa, haciéndolo responsable primero de recoger sus propios juguetes. Elógielo cuando realiza la tarea.
2. Cuando esté usted limpiando el polvo, déle al niño un trapo para que imite sus movimientos.
3. Deje que él lleve sus propios platos al fregadero. Déle las gracias y alábelo por ayudar voluntariamente en las tareas de la casa.
4. Deje que el niño le ayude a cambiar la ropa de las camas, echarla al cesto, colocar alimentos enlatados en una repisa o batir huevos.
5. Cuando usted esté barriendo, haga que el niño le sujete el recogedor para que usted pueda echar la basura en éste.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Juega a disfrazarse con ropa de adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Proporciónele ropa usada y varios sombreros.
2. Elija un personaje para que lo represente el niño. Dígale: "Tú vas a ser mamá y yo seré el dependiente de la tienda". Disfrácense con la ropa usada.
3. Dígale: "Juguemos a los disfraces. ¿Quién quieres ser hoy?". Proporciónele sombreros, ropa y accesorios para que elija.
4. Si no tiene sombreros viejos, ayúdelo a hacer unos simples de enfermera, médico, bombero, agricultor, ingeniero, etc. Ayúdele a encontrar juguetes para completar su disfraz.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Escoge cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tenga a la mano 2 bebidas, 2 juguetes o 2 alimentos. Haga que el niño elija preguntándole si quiere leche o jugo, el cochecito o el barquito, etc. Espere a que él escoja y si no lo hace, retire los 2 objetos y vuelva a preguntarle un poco después.
2. A medida que usted hace cada ofrecimiento, preséntelo para ayudarle a comprender que él puede tomar uno u otro.
3. Déle al niño la oportunidad de escoger entre varias cosas, como camisa roja o azul para ponerse, un libro de perros o de juguetes para leer o una muñeca o un osito para llevarse a la cama.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 51

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Muestra que comprende los sentimientos expresando amor, enfado, tristeza, alegría, etc.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale sus propios sentimientos al niño. Pregúntele cómo se siente.
2. Si uno de sus hermanos expresa alguna emoción, pídale al niño que describa lo que le pasa. Déle una opción: "¿Está enojado o feliz?", etc.
3. Léale un libro que muestre personas sonriendo o llorando. Háblele sobre la situación. Pregunte al niño por qué la persona está _____.
4. Haga que el niño mire revistas y ayúdele a recortar rostros que reflejan cierta emoción.
5. Cuando lo abrace, dígale que lo quiere.
6. Cuando esté usted enojada, dígale: "Estoy muy enojada porque _____", dándole así un modelo, para que él lo siga al expresarse.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 52

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Canta y baila al escuchar música.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga demostraciones con toda la familia, aplaudiendo y marchando al compás de la música.
2. Encienda el radio, tome al niño de las manos y "baile" con él enseñándole a mover los pies.
3. Anímelo a que baile solo. Aplauda y elógielo cuando él lo haga.
4. Déle al niño objetos con los que pueda producir sonidos rítmicos, para que juegue con ellos (ollas, sartén, cucharas).
5. Mueva el cuerpo o la cabeza rítmicamente, cuando cante. Anime al niño a que la imite.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 53

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Sigue las reglas del juego, imitando las acciones de otros niños.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue a "El Corro" (La Ronda). Dígale al niño que observe a otros niños y haga lo que ellos hacen. Ayúdelo diciéndole lo que hacen ellos, como: "Están cogidos de las manos", etc.
2. Juegue a "Siga el Líder" u otros juegos de imitación.
3. Déle oportunidades de jugar con otros niños en situaciones que requieran tomar parte por turnos y ofrézcale la oportunidad de imitar (jugar en la arena cavando, construyendo o cargando camiones, o jugar en el parque de atracciones con columpios, tobogán, carrusel o aparatos para trepar).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 54

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Saluda a adultos conocidos, sin que se le recuerde.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue con el niño a que él es el papá que llega a la casa y usted es el niño. Invierta luego los papeles.
2. Emplee títeres y muñecos recortados para dramatizar situaciones en las cuales el niño saluda a otras personas.
3. Sirva usted de modelo para la actividad y haga que el niño la imite mientras usted saluda a la gente.
4. Cuando usted sepa que una persona conocida va a venir a casa, dígaselo al niño. Si el adulto conocido está a la puerta, dígaselo al niño mientras usted va a abrir la puerta, para darle una oportunidad de que lo salude.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 55

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con grupos pequeños de niños. Escoja un juego con reglas muy sencillas y demuestre el juego a los niños realizándolo lentamente. Luego, elimine gradualmente su ayuda verbal y física.
2. Juegue a juegos tales como "La Pega" (Roña), "El Puente Está Quebrado", "La Ronda", "Ma-ta-ri-le-ri-le-rón", etc.
3. Jueguen un juego una vez y luego, deje que el niño a quien le toca ser líder escoja el juego. Repase las reglas y anime al niño a participar. Elógielo cuando sigue las reglas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 56

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Pide permiso para usar el juguete con el cual está jugando otro niño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sirva usted de modelo de la actividad preguntándole al niño si usted puede usar cualquier objeto con el que él está jugando y prometa devolvérselo. Tómelo si él no se lo da. Juegue brevemente con el juguete y devuélvaselo. Elógielo por compartir sus cosas.
2. Déle a otro niño un juguete que le gusta a su niño. Dígale a éste que, si lo desea, se lo pida al otro niño. Anímelo a que diga "por favor" y "gracias" y también a que devuelva el juguete cuando haya terminado de usarlo.
3. Elogie al niño siempre que le pida algo antes de cogerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 57

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dice "por favor" y "gracias" el 50% de las veces sin que se le recuerde.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele y dígale al niño cuándo debe decir "por favor" y "gracias", como cuando se le ayuda a abrir y cerrar puertas, recoger objetos, etc. Elógielo cada vez que sea cortés.
2. Emplee "por favor" y "gracias" cuando sea necesario al hablar con el niño y dígale a la familia que haga lo mismo.
3. Si el niño no responde, pregúntele: "¿Qué se dice?" y no acceda a sus peticiones hasta que diga "por favor".
4. Emplee "por favor" y "gracias" a la hora de las comidas cuando se pasan los alimentos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 58

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Contesta al teléfono, llama al adulto o habla con personas conocidas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño use un teléfono de juguete y que finja que está contestando al teléfono. Sugierale palabras que debe decir.
2. Deje que el niño hable con su abuelita u otro adulto conocido para que aprenda a hablar por teléfono.
3. Haga que un adulto conocido la llame a usted. Inmediatamente antes de la llamada, ensaye con el niño el procedimiento que debe seguir. Elógielo cuando contesta adecuadamente al teléfono.
4. Déle al niño una tarjeta con ilustraciones que muestren cómo debe contestar al teléfono e inmediatamente llamar a uno de sus padres. Elogie al niño cuando siga dichas instrucciones.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Espera su turno.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime a los hermanos del niño para que jueguen a juegos de participación en los que haya que esperar el turno, como "El Puente Está Quebrado".
2. Vaya a un parque o lugar público de juego donde el niño pueda ver a otros niños esperar su turno para deslizarse en el tobogán (resbaladero) o participar en otros juegos.
3. Hágalo rodar o coger la pelota con otros 3 niños.
4. A la hora de las comidas, pase las fuentes de mano en mano en lugar de llenar cada plato en la cocina. Así el niño tiene que esperar su turno hasta que le sirvan.
5. Elógielo cuando sea capaz de esperar su turno.
6. Juegue a saltar la cuerda, a juegos de mesa y otros en que el niño tenga que esperar su turno. Déle sugerencias sobre cómo compartir y esperar su turno en las actividades familiares. Algunas veces deje que el niño sea el primero.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un niño mayor.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dentro del círculo familiar juegue a juegos en los que los niños mayores dirigen la actividad. Al comienzo uno de los padres debe participar también, ayudando al niño menor a seguir las instrucciones.
2. Al principio, incluya al niño solamente en juegos muy sencillos como el escondite, y elógielo cuando siga las reglas. El adulto puede actuar como observador en esta etapa.
3. Si no hay niños de su edad en el vecindario invite a otros niños a jugar con el suyo u organice una salida o una pequeña fiesta. Elogie al niño cuando juegue con otros por períodos cada vez más largos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Obedece al adulto el 75% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Acude cuando se le llama. Use el nombre del niño con frecuencia. Dígale: "Marco, es hora de comer", diciendo su nombre antes de darle una instrucción. Siéntese en el suelo a poca distancia del niño y llámelo por su nombre, extendiendo los brazos hacia él y dígale: "Marco, ven aquí". Aumente gradualmente la distancia entre usted y el niño. Elógielo cuando obedezca.
2. Responde al "no". Diga la palabra "no" en voz alta y luego ayude al niño a dejar de hacer lo que está haciendo, abriéndole la mano y luego quitándole el objeto, etc. Luego dígale: "Muy bien". Sea constante, no permita que el niño rompa revistas un día si va a castigarlo al día siguiente por el mismo comportamiento.
3. No dé demasiadas órdenes. Cerciórese de que la orden es lo suficientemente importante como para exigir que se cumpla. Guíe físicamente al niño para hacer toda la actividad si él no obedece.
4. Adviértale al niño cuando se va a cambiar de actividad y déle tiempo para que termine lo que está haciendo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Permanece en su propio patio o jardín.

QUE DEBE HACERSE:

1. Lleve al niño con usted cuando salga a hacer algún trabajo en el patio o en el jardín. Muéstrele y dígale al niño cuáles son los límites de la casa y elógielo de vez en cuando por permanecer dentro de esta área.
2. Si el niño se sale del área de la casa, tráigalo y recuérdele cuáles son los límites.
3. Una vez que el niño ya permanece constantemente dentro de su patio o jardín estando usted con él, permítale salir solo por un período corto. Si permanece dentro de los límites, elógielo y déjelo quedarse afuera por un período más largo la próxima vez.
4. Cuando sale solo, obsérvelo por la ventana. Si abandona el patio, hágalo regresar inmediatamente a la casa. Déjelo salir otra vez más tarde el mismo día recordándole cuáles son los límites.
5. Coloque un marcador de tiempo en el patio con el niño. Dígale que entre en la casa cuando suene, y si él se ha quedado todo el tiempo en el patio déle una cosita. Aumente el tiempo en el marcador la próxima vez.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 63

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Juega cerca de otros niños y habla con ellos cuando trabajan en sus propios proyectos (30 minutos).

QUE DEBE HACERSE:

1. Aproveche situaciones en las que el niño pueda jugar con otros de su misma edad como jugar en una caja de arena o con bloques. Cerciórese que haya un número suficiente de bloques para todos los niños.
2. Lleve al niño al parque o lugar público de juegos del vecindario y aliéntelo a que participe, usando todos los juegos.
3. Invite a otros niños a que participen en juegos. Ayude a iniciar proyectos o juegos para los niños. Recompénselos cuando juegan bien, jugando o discutiendo los juegos individualmente con cada niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

SOCIALIZACION 64

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad (para ir al baño o servirse algo de beber).

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle el modelo de la actividad pidiendo al niño que le ayude. Dígale: "No puedo hacer esto sola. ¿Quieres ayudarme, por favor?".
2. Si el niño tiene dificultad y lloriquea, dígale lo que debe hacer y decir para que le ayuden.
3. Explíquele la magia que encierran las palabras "por favor" y "gracias".
4. Intervenga antes de que el niño esté muy molesto y dígale que él puede pedirle a usted ayuda. Déle como modelo la frase que puede emplear, por ejemplo: "Por favor, ayúdame a encontrar mi cochecito". Después, trate sólo de preguntarle: "¿Qué debes hacer si necesitas ayuda?".
5. Elogie al niño cuando pide ayuda diciéndole: "Gracias por haberme pedido que te ayudara".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Contribuye a la conversación de los adultos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a saludar a las visitas y responder a las preguntas.
2. Aproveche ocasiones en las cuales el niño pueda comunicarse con un adulto.
3. Haga que a la hora de la cena, cada miembro de la familia cuente lo que ha hecho durante el día.
4. Cuando sea necesario tomar decisiones familiares, aliente a cada niño a que participe en la discusión. Hágale saber al niño que tiene derecho a contribuir a ésta con sus ideas.
5. No ridiculice al niño ni se burle de él si sus ideas no son del todo apropiadas. Más bien, déle indicaciones sobre el tema de conversación.
6. Discuta con el niño lo que realizó durante el día o ensaye con él cómo contar alguna de las actividades, para que eso sea su contribución a la conversación durante la comida.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Repite poemas, canciones o baila para otros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Léale con frecuencia poemas infantiles. Si tiene discos de canciones o poemas infantiles, tóquelos repetidamente.
2. Diga usted un poema infantil. Haga que el niño repita la última palabra de cada línea. Aumente poco a poco el número de palabras que él debe decir.
3. El niño puede jugar a "enseñarle" a un títere.
4. Anime al niño a que le relate experiencias a la abuelita o a un adulto conocido. Haga que el niño adquiera seguridad al hablar con otros.
5. Organice una pequeña representación con sus amigos. Haga que cada niño tome parte. Aplauda a cada participante, elógielo y déle alguna cosita.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Trabaja solo en alguna tarea doméstica de 20 a 30 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño escoja una tarea doméstica para llevar a cabo. Explíquele lo que hay que hacer para realizar la tarea que ha escogido. Coloque un marcador de tiempo por 15 minutos y dígale al niño que si trabaja en la tarea hasta que suene, recibirá una cosita. Elogie al niño por trabajar en la tarea y la próxima vez ponga el marcador por 20 minutos, etc.
2. Compruebe el adelanto del niño y anímelo a medida que realiza la tarea.
3. Algunas tareas que pueden mantener el interés del niño por períodos más largos son: rastrillar o recoger hojas secas o ramitas del jardín antes de que el adulto corte el césped, llevar plantas o césped que se ha podado, limpiar el polvo, lavar bañeras, formar bolas con la masa de galletas y ponerlas en el molde. Si usted trabaja cerca del niño, le será más fácil a él mantener el interés. Elógielo cuando preste atención a lo que hace.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se disculpa sin que se le recuerde el 75% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Fomente la cortesía en casa entre los miembros de la familia.
2. Sea cortés en su trato con el niño.
3. Siempre dé buen ejemplo, siendo cortés usted misma.
4. Si el niño no se disculpa cuando debe, espere en silencio y no deje que se distraiga. Si es necesario, pregúntele: "¿Qué se dice?" y elógielo cuando obedezca.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se turna con 8 ó 9 niños en el juego.

QUE DEBE HACERSE:

1. Organice actividades de juego, fiestas de té infantiles, juegos en la arena, construcción con bloques, juegos en el tobogán, columpio o piscina de juguete.
2. El adulto no debe interferir en las actividades de juego de los niños. Debe limitarse a observar de vez en cuando a los niños.
3. Organice un juego en el que los niños se sienten en un círculo e inventen una historia. Un niño la empieza y todos se turnan añadiendo oraciones o ideas. Otro juego apropiado consiste en que un niño elige una categoría o especie y todos se turnan nombrando los individuos de la especie.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Coopera con 2 ó 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego).

QUE DEBE HACERSE:

1. Lleve a los niños a un parque de juegos. Los niños pueden turnarse resbalándose, empujando el carrusel o montándose en el sube y baja (balancín).
2. Construya una granja y coloque cercas y linderos empleando bloques.
3. Construya un camino. Proporcione suficientes cochecitos para que todos los niños conduzcan por el camino.
4. Juegue a juegos como "La Pega" (Roña), "La Ronda", "Síguela", etc.
5. Dé a los niños una idea de lo que usted espera de ellos. Dígales que si juegan por sí solos, usted les dará un refresco y galletas cuando los llame.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se comporta en público de manera socialmente aceptable.

QUE DEBE HACERSE:

1. Explique al niño que algunas cosas se deben hacer en privado, como rascarse, eructar, etc. Recuérdeselo en voz baja cuando sea necesario.
2. Si el niño hace algo inaceptable intencionalmente o para atraer atención en público, no le preste atención. Aléjelo de la situación o sujételo firmemente y permanezca en silencio. No mire al niño hasta que deje de portarse mal. Déle, entonces, otra oportunidad de comportarse correctamente.
3. Déle buen ejemplo al niño.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. No permita que el niño se quede con las cosas ajenas sin pedirlas.
2. Otros miembros de la familia deben pedir permiso al niño para usar lo suyo, y los adultos y hermanos deben hacer lo mismo entre ellos.
3. Llame a la puerta de su cuarto antes de entrar.
4. Dígale "esto es mío" e insista en que pida permiso para usar el objeto.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a que exprese sus sentimientos preguntándole cuál es su juguete preferido, qué comidas le gustan o le disgustan.
2. Dígale al niño los sentimientos de usted y pregúntele su opinión.
3. Mientras le lee un libro, pídale que relate cualquier situación semejante, en la que haya sentido lo que el personaje del libro está sintiendo. Por ejemplo, si el personaje pierde algo o está enojado con sus padres o abraza a sus animalitos domésticos, pregúntele al niño si alguna vez le ha sucedido esto.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Coopera con 4 ó 5 niños sin supervisión constante.

QUE DEBE HACERSE:

1. La actividad debe ser organizada pero no muy larga.
2. Cada niño debe tener oportunidad de participar en pequeños grupos.
3. Proporcione suficientes materiales, como bloques, para que cada niño pueda contribuir a la actividad.
4. Juegue a "la casita" o a juegos que requieran cooperación de todos los niños para que tengan éxito, como "La Pega", "La Ronda", etc.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Explica a otros las reglas de un juego o de una actividad.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cerciórese de que el niño sabe jugar el juego. Dígale que él puede ser el líder o maestro y pídale que les muestre a otros niños cómo se juega. Déle indicaciones verbales si es necesario.
2. Sirva usted de modelo para una actividad y haga que el niño explique lo que usted está haciendo, o pregúntele qué debe hacer a continuación. Después, haga que el niño realice la actividad y le explique lo que está haciendo. Si es necesario, muéstrele lo que sigue después. Finalmente, deje que el niño le explique la actividad a toda la familia. Elógielo.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Imita los papeles que desempeñan los adultos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño trajes viejos, vestidos largos y una variedad de sombreros. Juegue a "la casita" o dramatice cuentos empleando "disfraces" adecuados.
2. Use un espejo de cuerpo entero de modo que el niño pueda verse disfrazado.
3. Deje que el niño juegue a ser papá y mamá por corto tiempo. Deje que use accesorios que encuentre en la casa.
4. Deje que prepare una comedia o desfile de modas para la familia.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Participa en la conversación durante las comidas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Hágale preguntas al niño acerca de sus actividades para que tenga de qué hablar.
2. Haga votaciones sobre decisiones familiares. Deje que el niño decida cómo va a votar.
3. Pregúntele al niño cuáles son sus ideas sobre el tema que se está discutiendo a la hora de la comida. Cerciórese de que se habla de algo con lo que el niño se puede relacionar.
4. Trate de no permitir que una persona domine constantemente la conversación a la hora de la comida. Déle a cada uno oportunidad para hablar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Sigue las reglas de un juego de razonamiento verbal.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue a algún juego de adivinar, como "estoy pensando en algo".
2. Juegue a las "veinte preguntas". Los hermanos mayores pueden servir de modelo siendo "los primeros". Cuando le toque al niño, se le puede susurrar indicaciones al oído.
3. Elogie al niño y, como premio, déjelo ser el líder del siguiente juego, si da una respuesta muy apropiada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Consuela a sus compañeros de juego que están afligidos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Si un amigo se lastima, sugiera medios por los cuales el niño pueda confortarlo, como traerle una venda, ayudar al herido a lavarse con agua y jabón, abrazarlo, darle un juguete, etc.
2. Léale al niño algún libro en el cual se presenten situaciones donde alguien necesita ayuda. Pregúntele que haría él si estuviera en esa situación. Si el niño sugiere algo apropiado, elógielo y déle otras sugerencias apropiadas si es necesario.
3. Deje que el niño desempeñe algunos papeles, jugando con muñecas y consolándolas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Elige sus propios amigos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Si se le da permiso al niño para que invite a un amiguito, pregúntele: "¿Quieres que llame a María o a Juanito?".
2. Déle oportunidades al niño de jugar donde haya varios niños presentes. Déjelo jugar con el niño que elija.
3. De vez en cuando deje que lleve un dulce o galleta extra a la escuela para dársela a un amigo.
4. No obligue al niño a jugar con niños que acompañan a adultos que visitan a los padres.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Hace planos y construye, empleando herramientas simples (planos inclinados, palanca, polea).

QUE DEBE HACERSE:

1. Proporciónele al niño los materiales necesarios, como bloques, juguetes encajables, cuerda, etc. Muéstrele un dibujo o construya un modelo para que él lo copie.
2. Explíquele, en términos sencillos, cómo se utilizan la palanca, la polea, etc., y muéstrele los resultados que se pueden obtener. Haga que incorpore estas ideas en sus planos de construcción.
3. Permita que el niño deje afuera el proyecto que está construyendo para que continúe trabajando en él más adelante. Si es necesario, desocupe una área para que haya espacio donde él pueda trabajar. Elógielo cuando juega debidamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se fija metas a sí mismo y realiza la actividad.

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja un proyecto que el niño pueda y quiera llevar a cabo. Siéntese con él y enumere verbalmente los pasos que se deben seguir para completar la tarea. A medida que él trabaja en la actividad, déle algunas indicaciones verbales, como: "¿Qué se hace primero? ¿Después?", etc.
2. Una vez que el niño se fija una meta a sí mismo (como cepillarse los dientes todas las noches sin que se le recuerde), déjelo que se idee un cuadro en el cual él puede registrar su progreso con estampitas, fichas o cualquier marca. Uno de los padres puede asesorar la actividad, premiando al niño cuando tiene cierto número de fichas o marcas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dramatiza partes de un cuento, desempeñando un papel o usando títeres.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee títeres colocados en un palo y dramatice un cuento como "Caperucita Roja" o una fábula, desempeñando usted todos los papeles. Luego, pídale al niño que escoja un papel y repita el cuento nuevamente. Déle indicaciones si él necesita ayuda.
2. Altérnese con el niño para que él tenga la oportunidad de ser distintos personajes.
3. Use personajes de cartón. Dibuje el personaje en un cartón grande y recorte aberturas para las manos y la cabeza. Ayúdele al niño a colocar sus manos y su cabeza en las aberturas correspondientes.
4. Construya un teatro de títeres con cajas de cartón. El niño puede ponerse detrás del "escenario" para manipular los títeres.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 1

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Repite sonidos que hacen otros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga sonidos que armonicen con el juego o actividad física, por ejemplo destapar botellas: (p/p/p/p).
2. Diga un sonido como "ah" y dígale al niño: "Di ah". Repítalo con él y recompénselo con un dulce o un elogio: "Muy bien, ah" (repitiendo el sonido). Haga sonar la lengua, aplauda, infle las mejillas, sople el aire hacia afuera.
3. Dígale al niño varios sonidos de vocales. Diga cada una varias veces y déle tiempo al niño para que las repita. Al principio, elógielo cuando produzca cualquier sonido aproximado.
4. Sonría y haga que la actividad sea agradable al niño. Cójalo en brazos, abrácelo, mézalo mientras realiza la actividad.
5. Emplee sonidos de vocales y sonidos labiales (p,b,m) que son los más fáciles de producir y de ver.
6. Al principio escoja sonidos que el niño haya producido espontáneamente en sus gorjeos. Dígaselos y haga que él los repita. Cuando el niño pueda hacer esto, empiece a hacer que imite sonidos que no produce espontáneamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 2

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Repite la misma sílaba 2 ó 3 veces (ma, ma, ma).

QUE DEBE HACERSE:

1. Repita los sonidos una y otra vez, en voz alta y luego suavemente en el oído del niño.
2. Repita un sonido asociado con un juego o un juguete, tal como: "chu, chu", "pum, pum".
3. Después de que el niño repita el sonido, elógielo y repita el sonido que él ha hecho.
4. Cuando el niño repita un sonido, por ejemplo "ma", imítelo inmediatamente repitiendo el sonido 2 veces y aliente al niño a que diga los sonidos con usted.

EC 124 507

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 3

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Responde a los ademanes con ademanes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Para enseñarle al niño a imitar sus ademanes, muéstrele lo que hay que hacer tomándole las manos y ayudándole a moverlas en ademán de decir "adiós", de aplaudir. Disminuya la ayuda a medida que el niño adquiere más destreza y alábelo cada vez que lo imite con ayuda o sin ella.
2. Cuando le diga al niño "no-no", mueva usted negativamente la cabeza al mismo tiempo.
3. Muéstrele al niño cómo realiza usted una actividad, ayúdelo a que la realice moviéndole las manos o el cuerpo y diciéndole qué debe hacer. Muéstrele de nuevo la actividad al niño y anímelo para que la realice sin ayuda física, pero dígale lo que debe hacer. Enséñele lo que debe hacer y dígale: "Hazlo tú" (sin decirle qué debe hacer ni tocarlo).
4. Una vez que el niño pueda imitar estos ademanes, aliéntelo a que los use y cuando usted extienda sus brazos para cargarlo, antes de hacerlo espere a que él extienda los suyos.
5. Cuando le ofrezca un objeto, extiéndaselo y permita que reaccione sacudiendo la cabeza o tratando de alcanzarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 4

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Obedece una orden simple cuando va acompañada de ademanes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo obedecer la orden y luego ayúdele físicamente a realizar toda la actividad. Dígale: "Escucha, listo" antes de darle la orden. Después de que el niño realiza la actividad dirigida, diga: "Bien, tú llegaste hasta aquí".
2. Otras actividades que se pueden incluir son las siguientes:
   a. "Dame las manos" y extienda usted sus propias manos.
   b. "Tira la pelota" y muéstrele cómo se hace la actividad extendiendo usted sus brazos para cogerla.
   c. "Cierra la puerta" y señale la puerta.
   d. "Siéntate" y señale la silla.
   e. "Trae el ____" y señale el objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 5

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Cuando se le dice "no", deja de hacer la actividad que está realizando, por lo menos momentáneamente, el 75% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Diga la palabra "no" firme y convincentemente.
2. Retírele las manos al niño del objeto o retire al niño mismo mientras usted dice "no".
3. Golpee suavemente la mano del niño mientras usted dice "no".
4. Elogie al niño cuando éste reaccione al "no". Hágale saber que usted está complacida con él por obedecer su orden.
5. Pida a otros miembros de la familia que toquen algo o hagan algo delante del niño, a lo cual uno de los padres debe decir "no". Cuando el miembro de la familia reaccione al "no", elógielo. Esto le muestra al niño una forma de comportamiento que él puede imitar y le permite prever las consecuencias.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 6

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Responde a preguntas simples con una respuesta que no es oral.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño la imite: tocando, mirando o señalando.
2. Mientras usted le hace una pregunta como: "¿Dónde está tu pelota?", camine con el niño hacia la pelota y dígale: "Aquí está tu pelota" o tómele la mano mientras le pregunta: "¿Dónde tienes la nariz?". Colóquele la manita o el dedito sobre la nariz y dígale: "Aquí está tu nariz, muy bien".
3. Disminuya la ayuda a medida que el niño adquiere destreza.
4. Cuando esté cuidando al niño pregúntele: "¿Upa?". Espere hasta que el niño le extienda los brazos, antes de alzarlo.
5. Cuando le ofrezca comida o un juguete dígale: "¿Quieres ____?". Espere a que el niño le indique lo que quiere, tratando de alcanzarlo. Elógielo cuando usted se lo dé.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 7

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Combina 2 sílabas distintas en sus primeros intentos de hablar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale al niño series de 2 sílabas diferentes. Empiece repitiendo la misma serie (ba ca) varias veces y anímelo a que él la repita. Prémielo con alabanzas, abrazos o dulces cuando lo haga. A medida que él adquiere más destreza, cambie los pares de sílabas en cada ensayo. Al principio elogie cualquier aproximación al sonido y gradualmente exija al niño sonidos más exactos.
2. Combine la actividad antes mencionada con juegos, como con juguetes que produzcan sonidos o con actividades físicas.
3. Escuche los sonidos que hace el niño mientras le está cambiando los pañales o cuando está en la cuna, corralito o sillita de bebé. Cuando el niño combina sílabas distintas, asegúrese de demostrar su agrado elogiándolo, dándole palmaditas y repitiendo las sílabas inmediatamente después de que él las dice.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 8

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Imita los patrones de entonación de la voz de otros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuéntele un cuento simple haciendo inflexiones y variaciones en el relato (los perros dicen: "guau, guau").
2. Juege a "Seguir al Líder". El adulto debe gritar, susurrar, cantar frases o partes de poemas infantiles y animar al niño a unirse imitando las variaciones de la voz.
3. Elogie al niño cuando varíe el tono e inflexión de su voz: "¡Qué bien lo dijiste!".
4. Juegue juegos como cubrirse la cara y descubrírsela exclamando en forma exagerada: "¿Dónde estás? Te veo".
5. Diga "oh-oh" elevando la entonación en la segunda sílaba y haga que el niño repita.
6. Utilice una caja de sorpresas o un pequeño juguete con una base de succión que salte y haga usted inflexiones de voz variadas cuando se abra la caja, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 9

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Emplea una sola palabra significativa para designar algún objeto o persona.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee 3 ó 4 objetos familiares (leche, agua, ropa, juguete). Nómbrelos. Pídale al niño que los nombre cuando usted los señale. Esconda los objetos en el cuarto y haga que él los encuentre y nombre el objeto que ha encontrado. Acepte palabras que se aproximen.
2. Nombre claramente los artículos de uso diario, por ejemplo, leche, camisa, zapato, galleta.
3. Nombre las partes del cuerpo: ojo, nariz, diente, pie, etc. Haga que el niño las señale y pídale que las nombre.
4. A medida que él es capaz de nombrar el artículo en situaciones estructuradas, empiece a obligarlo a que emplee la palabra para pedir el artículo. Cuando el niño extienda sus brazos hacia el artículo, dígale el nombre de éste y haga que él lo repita después de usted.
5. Use juguetes pequeños que pueden ser manipulados o movidos. Esconda el objeto y sáquelo del escondite. Diga el nombre del objeto. Repita esta acción y déle tiempo al niño para que diga el nombre del objeto.
6. Escoja 3 a 4 objetos que le gusten al niño. Póngalos donde no los vea el niño. Sáquelos uno por uno. Deje que el niño juegue con uno brevemente. Luego saque otro y diga: "Mira, un ____". Dígale el nombre del objeto. Continúe este procedimiento alternando objetos frecuentemente para ver si el niño nombra los objetos cuando se le presentan nuevamente, después de que usted los ha nombrado varias veces.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 10

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Hace sonidos como respuesta a otra persona que le habla.

QUE DEBE HACERSE:

1. Háblele al niño mientras usted realiza sus actividades diarias: nombre objetos, comida, ropa. Nombre las actividades que usted y el niño realizan.
2. Mire con el niño objetos y libros con ilustraciones. Pídale al niño que le muestre objetos e ilustraciones. Léale cuentos al niño.
3. Pídale al niño que le cuente lo que ha pasado: "Se va", "Juega pelota".
4. Dígale: "Hola" y "Adiós" al niño cuando usted entra al lugar donde él está y cuando se aleja de él.
5. Mientras juega con el niño refuerce los sonidos que él hace haciendo más sonidos y vocalizándolos usted a su vez.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 11

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Dice 5 palabras diferentes (puede usar la misma palabra para referirse a distintos objetos).

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el vocabulario del niño es limitado él usa frecuentemente la misma palabra para expresar distintos significados de acuerdo con la situación. Anime al niño para que emplee las palabras que conoce, repitiéndolas cuando él las usa.
   a. Nombres: El niño puede decir "papá" cuando el padre entra en el cuarto. Dígale: "Sí, ése es papá".
   b. Situación: Si el padre ya está en el cuarto el niño puede señalar y decir "papá". Dígale entonces: "Sí, papá está allí" o algo parecido.
   c. Pertenencias: Si el niño ve un objeto que pertenece a uno de sus padres, puede decir "papá" y señalar el objeto. Dígale usted entonces: "Sí, ése es de papá (zapato)".
2. Enuncie claramente estas palabras sueltas para que las oiga el niño. Use la palabra "papá" o "mamá" para expresar estos diferentes significados para el niño. Cuando él diga la palabra suelta, elógielo y amplíe lo dicho por el niño diciendo: "Sí, ése es de mamá (zapato)".
3. Si el niño puede decir: "pelota" o "perro", él puede usar estas palabras para nombrar cualquier objeto o todos los animales. Aumente su vocabulario diciéndole cosas como: "Esto parece una pelota, esto es una manzana. Tú di, manzana". Elogie al niño si lo hace.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Pide "más".

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño indica que quiere más de algo, diga la palabra "más" y haga que él la repita antes de darle lo que pide. Deje usted de decir la palabra como modelo cuando el niño empiece a usarla por sí solo.
2. Emplee juguetes que diviertan al niño, como bloques, burbujas, animales pequeños, etc. Déle sólo unos pocos y haga que le pida "más" antes de dárselos con actividades como armar bloques o soplar burbujas.
3. Emplee actividades físicas como mecerlo en el columpio, jugar al caballito, etc. Suspenda la actividad y haga que el niño le pida "más" antes de comenzar de nuevo.
4. Una vez que el niño emplee la palabra "más" en su lenguaje espontáneo, anímelo a combinar el "más" con otra palabra. Por ejemplo, "más leche", "más pelota", "más columpio". Cuando el niño diga "más", amplíe su expresión diciendo "más leche" o cualquier cosa que él quiera y haga que lo repita. Reduzca poco a poco su ayuda preguntándole: "¿Más qué?", hasta que el niño combine espontáneamente la palabra "más" con otras palabras.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 13

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Dice: "No hay más".

QUE DEBE HACERSE:

1. A la hora de las comidas cuando el niño termine de comer dígale: "No hay más". Anime al niño a que repita. Elógielo cuando lo haga diciéndole: "Es verdad. No hay más leche".
2. Emplee juguetes que diviertan al niño. Juegue con él, luego esconda el juguete momentáneamente y diga: "No hay". Emplee un ademán como mostrarle las manos vacías y dígale: "No hay". Anime al niño a que repita. Haga un juego de esta actividad y poco a poco haga que el niño diga: "No hay" sin que usted le dé el ejemplo.
3. Cuando el niño diga: "No hay" de manera espontánea, anímelo a que combine el "no hay" con otras palabras. Cuando él diga: "No hay", dígale como modelo: "No hay ____" (leche, pelota, etc.). Pregúntele: "No hay ¿qué?".
4. Invente un juego empleando juguetes y utilizando ambas expresiones: "No hay" y "Más". Esconda los objetos uno por uno mostrándole las manos vacías cada vez y diciendo: "No hay". Cuando desaparezca el último diga: "No hay más" y haga que el niño la imite. Repita todo el proceso, pero esta vez animando al niño a que diga: "No hay" y "No hay más" sin que usted lo haga. Recompénselo dándole un juguete cuando diga la expresión completa.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 14

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Obedece 3 órdenes diferentes pero simples que no van acompañadas de ademanes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue a un juego empleando órdenes: por ejemplo, hacer rodar una pelota, marchar, señalar, levantar los brazos, etc.
2. Juegue a "Simón Dice" (Simón dice: "Siéntate, ponte de pie, ven aquí, dame"). Muéstrele al niño cómo se realiza la actividad, dándole ayuda física si es necesario.
3. Combine los ademanes con las órdenes verbales, por ejemplo, señalando una silla y diciéndole: "Siéntate". Elogie al niño cuando sigue la orden. Reduzca gradualmente el número de ademanes que hace y continúe elogiando al niño cuando tiene éxito.
4. A medida que el niño sea capaz de llevar a cabo estas órdenes simples en situaciones estructuradas, empiece a darle órdenes parecidas relacionadas con sus actividades diarias. Por ejemplo: "Trae tus zapatos". Al comienzo quizás tenga que llevar al niño de la mano y ayudarlo a traer los zapatos. A medida que usted continúa, por varios días, pidiéndolo que haga algo, déle al niño tiempo para que inicie la actividad y la lleve a cabo por sí solo antes de ayudarlo. Elógielo cuando complete la tarea.
5. Elija un conjunto de 5 ó 6 órdenes y al principio sólo emplee estos mandatos con el niño. A medida que adquiere destreza con estas órdenes, añada 1 ó 2 más.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 15

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Puede "dar" o "mostrar" cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja 3 ó 4 objetos cuyos nombres usted está seguro de que el niño sabe.
   a. Ponga sólo un objeto a la vez delante del niño. Dígale: "Dame" o "Muéstrame el ____". Luego tome de la mano al niño y guíelo físicamente a que recoja el objeto y se lo dé o muestre a usted. Elógielo. Continúe hasta que el niño inicie la actividad por sí solo cuando usted se lo pida.
   b. Luego, ponga 2 ó 3 artículos a la vez y pídale que le dé o muestre cada uno de éstos. Prémielo con un elogio o un dulce cuando lo haga.
2. Escoja los objetos favoritos del niño para enseñarle la actividad. Recompénselo por darle o enseñarle el objeto dándole tiempo para que lo explore o juegue con él.
3. Utilice tipos de comida preferida cuyos nombres sabe el niño. Pídale que le muestre el dulce, por ejemplo. Cuando realmente se lo muestre, permítale darle una chupada. Tenga cuidado de que el niño esté aprendiendo a "mostrar" o "dar" y que no esté confundiendo esto con la acción de comer. Después de que el niño le muestre el artículo, dígale: "Bien, ya me mostraste (diste) el ____. Ahora te lo puedes comer".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 16

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Señala 12 objetos familiares cuando se le nombran.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con sólo 3 ó 4 objetos familiares y dígale al niño: "Recoge la cuchara" o "Dame la pelota".
2. Pídale al niño que le traiga artículos familiares que se encuentren en su cuarto, como la manta, la muñeca o la pelota.
3. Emplee libros con ilustraciones, revistas y catálogos. Pídale al niño que señale objetos de uso común y corriente.
4. Cuando estén en una tienda haga que el niño le ayude a escoger artículos diciéndole: "Tráeme la leche", "Tráeme los dulces".
5. Cuando estén caminando afuera háblele al niño acerca de lo que ve y luego haga que el niño le muestre un árbol, algunas piedras, flores, etc.
6. Trate de nombrar objetos con los cuales el niño tiene contacto en la vida diaria, empleando oraciones simples. Después de que usted nombre un objeto y lo señale, nómbrelo nuevamente y haga que el niño lo señale imitándola a usted.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 17

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Señala de 3 a 5 ilustraciones en un libro cuando se le nombran.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con ilustraciones de objetos familiares. Use libros sencillos donde sólo haya un objeto ilustrado por página. Luego use ilustraciones de 2 objetos por página para que el niño elija una. Alábelo si lo hace correctamente.
2. Emplee un catálogo de juguetes, revistas viejas, etc. y haga un álbum de recortes de objetos familiares.
3. Léale al niño cuentos o poemas infantiles en los que se incluyan objetos familiares que él pueda señalar y nombrar.
4. Si el niño puede señalar objetos sin dificultad pero tiene problemas al señalar ilustraciones de los mismos objetos, pegue con cinta adhesiva la ilustración del objeto al objeto mismo. Por ejemplo, al pegar una ilustración de una manzana a una manzana verdadera puede ayudarlo a hacer la asociación.
5. Para ayudar al niño a avanzar de señalar sólo objetos tridimensionales a señalar ilustraciones 2 dimensionales, se le puede ayudar pegando objetos pequeños a un papel con cinta adhesiva. Por ejemplo, pegar una galleta a un pedazo de papel.
6. Tome fotos de objetos reales que se encuentran en el medio ambiente del niño y empléelos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 18

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Señala 3 partes de su cuerpo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pregúntele: "¿Dónde tienes la ____?". Tómele la mano al niño y póngala en la parte del cuerpo requerida, ej: la nariz. Dígale: "Aquí tienes la nariz". Dígale: "Bueno, aquí tienes la nariz". Pregúntele de nuevo: "¿Dónde tienes la nariz?". Retire gradualmente la ayuda física hasta que el niño señale la parte del cuerpo que se le pide.
2. Haga que el niño señale las partes del cuerpo de mamá, diciéndole: "¿Dónde tiene mamá la nariz?". Cuando el niño realice la actividad, dígale: "Muy bien, aquí tiene la nariz". Repita la palabra.
3. Párese con el niño frente a un espejo. Primero haga que él imite sus movimientos a medida que usted nombra las partes del cuerpo que él debe tocar. Luego nombre usted la parte del cuerpo y espere a que él la toque.
4. Trabaje con una parte del cuerpo cada vez y agregue otras partes sólo después de que él conozca regularmente las que se le han enseñado previamente.
5. Nombre las partes del cuerpo cuando usted baña al niño. Esto le ayudará a familiarizarse con las palabras y sus significados.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 19

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Dice su propio nombre o apodo de cariño cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee una foto del niño o un espejo y pregúntele: "¿Quién es éste?". Luego dígale al niño su nombre y haga que lo repita.
2. Mencione varios nombres y cuando el niño escuche el suyo él puede aplaudir o ponerse de pie.
3. Pregúntele al niño: "¿Cómo te llamas?". Señálelo o déle palmaditas suaves en el pecho y dígale: "Te llamas ____". Reduzca la ayuda gradualmente susurrándole el nombre al oído o diciéndole la primera letra del nombre. Déjelo que termine, diciendo su nombre.
4. Cuando el niño diga su nombre, dígale: "Muy bien, ____", repitiendo el nombre del niño.
5. Esté segura de que, cuando el niño sea mayor, usted se sentirá a gusto usando el apodo de cariño que le da al niño, para llamarlo. Llámelo también por su nombre verdadero.
6. Emplee el nombre del niño frecuentemente cuando le dé órdenes, le haga preguntas y en la conversación en general.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 20

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Responde a la pregunta: "¿Qué es esto?" con el nombre del objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee varios objetos familiares cuyos nombres usted está segura que el niño sabe. Levante el objeto y pregunte: "¿Qué es esto?". Déle tiempo al niño para que responda. Si no lo hace, dígale la palabra y haga que la repita. Continúe hasta que el niño empiece a responder por sí solo.
2. Hojee las páginas de un libro de ilustraciones. Señale un objeto y pregúntele: "¿Qué es esto?".
3. Elogie al niño por decir correctamente el nombre y repítalo después de él.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 21

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Combina el uso de palabras y ademanes para manifestar sus deseos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja una actividad que divierta al niño, como jugar a la pelota. Si el niño dice "pelota", diga usted: "¿Quién quiere la pelota?". Señale al niño y diga "pelota". Espere que el niño se señale a sí mismo y diga "pelota" antes de tirársela a él. Si él no hace esto, tómele el dedo y haga que se señale a sí mismo y diga usted "pelota". Luego tíresela. Después de que el niño sepa lo que se espera de él, aguarde a que diga y señale antes de tirarle la pelota o de mostrarle de nuevo lo que debe hacer.
2. Emplee el mismo procedimiento mientras juega a soplar burbujas. Pídale al niño que diga una palabra y haga un ademán antes de dejarlo soplar las burbujas.
3. Use juguetes como una granja o una casa de muñecas. Arme la granja o casa, pero quédese con los animales, gente, muebles, etc. Coloque 1 ó 2 piezas en la granja o casa. Permita que el niño vea que usted tiene más. Si él extiende su mano, pregúntele: "¿Qué quieres?". Pronuncie claramente el nombre de un objeto si él no lo puede decir y anímelo a que diga o su propio nombre o "yo" y señale al objeto, o deje que él se señale a sí mismo o la señale a usted y nombre el objeto. El puede también nombrar el objeto y señalar el lugar dónde lo quiere o señalar el objeto y decir dónde lo quiere.
4. Cuando el niño comprende lo que se espera de él, empiece a pedirle poco a poco que haga lo mismo para que se le satisfagan sus necesidades diarias. No lo deje salir afuera, tomar una galleta, una bebida o su juguete favorito hasta que él haga saber lo que quiere, combinando una palabra y un ademán. Empiece con 3 ó 4 situaciones específicas y luego añada más.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 22

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Nombra a otros 5 miembros de la familia incluyendo animalitos domésticos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Esté segura de usar el nombre de cada miembro de la familia con frecuencia para que el niño oiga los nombres a menudo. Anime al niño a que distinga entre los miembros de la familia, diciéndole: "Dale la pelota a Elena", "Dale una cuchara a Pepe".
2. Haga que los miembros de la familia se paren en fila. Cada vez que el niño nombre correctamente a uno, éste le puede tirar la pelota.
3. Haga que los miembros de la familia le pregunten al niño sus nombres.
4. Un buen momento para practicar los nombres de los miembros de la familia es durante las horas de la comida en las que hay muchas oportunidades para oírlos y luego repetirlos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 23

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Nombra 4 juguetes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pídale al niño que recoja los juguetes. Nómbrelos usted primero y haga que él los nombre mientras los coloca en su caja de juguetes.
2. Juegue con el niño a buscar los juguetes y haga que él busque el juguete que usted nombra, y que lo nombre él. Por ejemplo: "Veo una pelota".
3. Pídale al niño que nombre el juguete que desea antes de que él pueda tenerlo para jugar.
4. Cuando usted vea al niño jugando con un juguete que haya elegido, pregúntele con qué está jugando y refuerce el nombre del juguete repitiéndolo: "Bien, ésa es una muñeca".
5. Esté segura de nombrar todo juguete nuevo que le dé al niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 24

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Produce el sonido del animal o emplea el sonido para nombrar al animal (vaca es "mu u - mu u").

1. Escoja 2 ó 3 animales con los cuales el niño está familiarizado. Empleando ilustraciones o animales de juguete, dígale el nombre del animal y el sonido que hace. Haga que el niño repita el sonido.
2. Muéstrele los animales de juguete o las ilustraciones. Produzca el sonido y haga que el niño le diga el nombre del animal que produce ese sonido.
3. Utilizando animalitos de la casa o del vecindario, atraiga la atención del niño hacia el sonido de un perro que ladra y un gato que maúlla, etc. Luego imite el sonido para que el niño lo escuche nuevamente. Produzca el sonido junto con el niño y luego deje que lo haga por sí solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 25

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Pide algún tipo de alimento común nombrándolo cuando se le muestra (leche, galleta, pan).

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño nombre el alimento antes de colocárselo en el plato.
2. Diga usted el nombre del alimento: "Esto es ____". Pregúntele: "¿Qué es esto?". "Está bien, puedes comer ____".
3. Busque y recorte ilustraciones de alimentos familiares para que el niño las nombre. Haga que encuentre la ilustración del alimento que está comiendo.
4. Cuando el niño indique que quiere comer algo, muéstrele el alimento y nómbrelo. El niño debe decir por lo menos una palabra aproximada antes de que usted se lo dé.
5. A las horas de las comidas sírvale al niño porciones muy pequeñas de manera que él tenga que pedir más. Al principio dígale el nombre del alimento y haga que él lo repita. A medida que adquiere destreza a este nivel, empiece a pedirle que diga el nombre antes de que usted le dé el alimento.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 26

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Hace preguntas elevando la entonación de la voz al final de la palabra o frase.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño el modelo de preguntas de 1 ó 2 palabras y exagere la elevación de la voz al final de la palabra o en la última palabra. Señale algunos objetos y pregunte: "¿pelota?" o "¿la pelota de Pepe?". Pídale al niño que repita lo que usted dijo. Elógielo y prémielo cuando lo haga. Si el niño no responde, repita la palabra o frase varias veces.
2. Cuando el niño pida algo con 1 ó 2 palabras y usted sabe que se trata en realidad de una pregunta (por ejemplo, "leche" cuando quiere leche), dígale la palabra de nuevo elevando la entonación de la voz al final de la palabra. Luego pídale que la diga como lo hizo usted. Exíjale por lo menos algo aproximado antes de darle lo que pide. Elógielo por sus esfuerzos.
3. Responda a la entonación elevada, aun cuando se trate de una sola palabra, como si fuera una pregunta. Por ejemplo, si el niño levanta una pelota y dice "pelota" elevando la voz al final de la palabra, responda diciéndole: "Es verdad, es una pelota".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 27

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Nombra 3 partes del cuerpo en una muñeca o en otra persona.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece por preguntarle: "¿Dónde está la nariz de la muñeca?". Cuando el niño señala la parte nombrada, anímelo a que la nombre preguntándole: "¿Qué es esto?" a medida que toca usted la parte. Elógielo por todas las respuestas correctas.
2. Deje que el niño bañe a la muñeca en un lavabo. Nombre usted las partes del cuerpo para que él las lave. Cuando él pueda tocar cada parte que usted nombra sin fallar, lave usted la muñeca haciendo que él nombre las partes del cuerpo a medida que usted las lava.
3. Si el niño tiene dificultad, déle una indicación adicional que se refiera a una acción específica, la cual se realiza utilizando la parte que debe nombrar. Por ejemplo, dígale: "Patea la pelota con el pie", "dame la mano", "cierre los ojos", etc. Cuando el niño pueda realizar estos movimientos, hágalos usted y dígale al niño: "Yo pateé la pelota con el ____", dejando que él nombre la parte del cuerpo empleada.
4. Alterne pidiéndole al niño que se señale la nariz, los ojos, etc. y que señale los de usted.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 28

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Responde a preguntas de alternativas sí/no con respuesta afirmativa o negativa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Con otro adulto dé ejemplos preguntando y respondiendo preguntas de sí y no delante del niño. Hágale preguntas empleando el vocabulario del niño acerca de gente y experiencias que le son conocidas (¿Es ésta una taza?, ¿Cómo te llamas?, ¿Tienes hambre?, ¿Estás cansado?, etc.).
2. Hágale al niño preguntas simples relacionadas con sus experiencias y necesidades diarias. Dígale la respuesta, sea ésta sí o no, y acompáñelo con movimientos de cabeza afirmativos o negativos. Acepte el movimiento de cabeza afirmativo o negativo como respuesta del niño.
3. Cuando el niño pueda hacer esto imitándola a usted, deje de mostrarle la respuesta. Hágale preguntas durante el juego como: "¿Quieres la pelota?". No se la dé hasta que mueva afirmativa o negativamente la cabeza o diga sí o no.
4. A las horas de la comida o cuando le ofrezca algo de comer al niño, pregúntele: "¿Quieres ____?". Espere hasta que el niño responda antes de darle el alimento o quedarse con él. Hágale preguntas sólo acerca de cosas que usted quiere que el niño escoja.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Combina sustantivos o adjetivos y sustantivos en frases de 2 palabras (pelota silla) (mi pelota).

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño diga una sola palabra como "pelota", combine usted otra palabra con ésta y repítasela, como: "pelota grande, mi pelota, pelota silla". Anime al niño a que diga las palabras juntas.
2. Si el niño dice: "Más", "No hay" y su nombre, trate de que combine estas palabras con otras de la misma manera indicada anteriormente.
3. Cuando el niño dice estas 2 palabras, él puede querer realmente significar más de lo que ha dicho. "Pelota silla" puede significar: "La pelota está en la silla" o "Pon la pelota en la silla". Cuando el niño diga las 2 palabras juntas, aclare usted lo que él ha dicho pero no le pida que repita. Por ejemplo si el niño dice: "Leche taza" y señala su taza, diga usted: "Oh, quieres leche en la taza", "Sí, hay leche en la taza" o lo que usted crea que el niño quiso significar con lo que él dijo.
4. Esté segura de emplear oraciones simples cuando esté conversando con el niño. Use palabras que usted sabe que el niño comprende.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Combina el sustantivo con el verbo en oraciones de 2 palabras (papá va).

QUE DEBE HACERSE:

1. Diga lo que hace el niño en sus actividades diarias empezando con frases de 2 ó 3 palabras: "Pablo come" o "Pablo come su comida". Luego pregúntele: "¿Qué estás haciendo?". Si es necesario, repita: "Pablo come", "Come comida" o "Pablo come comida".
2. Realice actividades a manera de juego (peinarse, cerrar la puerta, lavarse las manos, patear la pelota). Pregúntele: "¿Qué estoy haciendo?", "¿Qué estás haciendo?".
3. Empiece por mirar ilustraciones de acciones simples o dibuje ilustraciones de palotes y pregúntele: "¿Qué está haciendo él?" o "¿Qué pasó?".
4. Cuéntele al niño sucesos o situaciones que ocurren durante el día con frases de 2 palabras, animando al niño para que imite y elogiándolo cuando lo hace.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea una palabra cuando necesita ir al baño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Elija una palabra en particular y utilícela constantemente cuando se refiera a ir al baño. Cuando esté cambiando de pañal al niño, emplee la palabra para explicarle al niño lo que ha hecho.
2. Si el niño emplea ademanes como tirar de sus pantalones o cogerse a sí mismo cuando necesita orinar o defecar, use usted la palabra y entonces pídale que la repita.
3. Cuando el niño utiliza ademanes para indicar que necesita usar el baño, pregúntele: "¿Quieres ____?". Cuando le indica que sí, dígale usted: "Di ____". Elógielo cuando lo haga.
4. Escoja una palabra que tenga el mismo significado para otras personas que no conozcan al niño. Esto ayudará al niño a comunicar sus necesidades cuando no esté con la familia.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Combina el verbo o sustantivo con "allí", "aquí", en expresiones de 2 palabras (silla aquí).

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño emplea 1 ó 2 palabras y señala el objeto ya sea al hacer una afirmación o una pregunta, diga usted: "Aquí está ____" o "Allí está ____". Luego pregúntele: "¿Puedes decirlo? Aquí está ____". Elógielo cuando lo haga.
2. Juegue con el niño escondiendo algunos de sus juguetes o títeres preferidos y pregúntele: "¿Dónde está ____?". Sáquelo y diga: "¿Dónde está ____?". Espere a que el niño le responda. Si no lo hace, diga usted: "Aquí" o "Allí está ____" y pídale que lo repita. Elógielo cuando lo repita o lo diga por sí solo.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 33

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Combina 2 palabras para expresar pertenencia (auto papá).

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja objetos que el niño puede reconocer fácilmente como pertenecientes a un miembro de la familia en particular. Dígale al niño: "el traje de mamá", "el zapato de papá", etc. Luego señale el objeto y pregúntele: "¿De quién es ____ (zapato)?". Cuando el niño responda "de papá", elógielo. Si el niño no responde dígale de nuevo "zapato de papá" y hágalo que repita.
2. Haga que 2 o más miembros de la familia se sienten con el niño. Empiece nombrando prendas de vestir y luego partes del cuerpo diciendo: "la nariz de mamá" o "el zapato de mamá" o "el ojo de papá". Después de haber dado el modelo varias veces, señale y déle al niño la oportunidad de decirle: "nariz mamá", etc. Si el niño no responde cuando dice usted la frase, hágalo repetir. Elógielo o prémielo con una cosita cuando llegue a decir las 2 palabras deseadas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 34

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea "no" en su lenguaje.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño mueva la cabeza para indicar una respuesta negativa, mueva usted su cabeza y diga "no". Luego haga que el niño repita la palabra. Disminuya la ayuda diciéndole: "Dime" cuando sólo mueva la cabeza.
2. Levante varios objetos y nómbreselos al niño. Luego quítelos de su vista y diga: "no ____". Haga que el niño repita la frase. Después de hacer esto varias veces, esconda el objeto y deje que el niño diga: "no ____". Si no lo dice, haga que lo repita después de usted.
3. Señale varios objetos o partes del cuerpo y nómbrelos diciendo: "no ____". Por ejemplo, señálese el ojo y diga: "No es nariz" o señale la taza y diga: "No es cuchara". Luego señale otro objeto o parte del cuerpo y pregúntele al niño: "¿Mano?". Si él no responde, diga: "No es mano" y hágalo que repita. Déle al niño la oportunidad de decirlo y anímelo a que lo haga antes de decirlo usted.
4. Continúe este tipo de actividades hasta que el niño empiece a emplear "no" en su lenguaje espontáneo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 35

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Responde a la pregunta: "¿Qué está haciendo ____?" para referirse a actividades comunes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Nombre al niño actividades comunes que ocurren en el hogar. A lo largo del día describa lo que usted está haciendo como comiendo, cocinando, horneando, barriendo, lavando, peinándose, meciéndose, saltando, corriendo, durmiendo, paseándose.
2. Empiece preguntándole al niño: "¿Qué estoy haciendo?", "¿Qué estás haciendo?". Si el niño no responde, dígale el nombre de la actividad. No espere que el niño emplee el sufijo "ando" o "iendo", sólo que le dé la forma básica del verbo como corre, salta, etc.
3. Mire ilustraciones en los libros y pídale al niño que le diga qué está haciendo la gente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 36

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Responde a preguntas de "¿Dónde?".

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja varios envases como caja, taza y plato, y un objeto pequeño. Dígale al niño que la observe a usted mientras usted deja caer el objeto en los distintos envases. Luego pregúntele: "¿Dónde está ____?" y haga que el niño le responda.
2. Cuando los miembros de la familia salgan de la casa o la habitación para irse a distintos lugares, dígale al niño adonde se fueron. Luego pregúntele: "¿Dónde está____ (papá)?" y haga que el niño le responda.
3. Coloque varios objetos alrededor del cuarto para que el niño pueda verlos. Pregúntele: "¿Dónde está ____?". Haga que el niño le responda primero y luego recupere el objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Nombra sonidos familiares del ambiente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al oír un sonido pregúntele al niño: "¿Qué es eso?". Luego lleve al niño a la fuente del sonido y descubra qué sonido era. Nombre el objeto o animal que produjo el sonido.
2. Haga sonidos familiares y pídale al niño que los nombre.
3. Haga una grabación de sonidos y haga que el niño escoja ilustraciones de objetos que corresponden a los sonidos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Entrega más de un objeto cuando se le piden, utilizando la forma plural (bloques).

QUE DEBE HACERSE:

1. Saque grupos de varios objetos pequeños. Pídale al niño que le dé alternativamente pelota/pelotas, bloque/bloques, taza/tazas. Elógielo cuando lo haga correctamente. Si no lo hace, muéstrele un objeto y diga: "bloque", luego varios y diga: "bloques" exagerando la "s" final.
2. Emplee ilustraciones de un solo objeto y de un grupo del mismo objeto. Pídale al niño que le muestre alternativamente la forma singular y plural.
3. Las horas de las comidas son buenas ocasiones para señalar objetos en singular y plural. Por ejemplo: "Mamá tiene una servilleta pero hay muchas servilletas en la mesa".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Al hablar se refiere a sí mismo por su propio nombre.

QUE DEBE HACERSE:

Nota: No enseñe esto si el niño ya emplea pronombres para referirse a sí mismo, como "yo, mí, mío".

1. Cuando el niño pida objetos diciendo: "Quiero Pepe galletas", dígale: "Pepe quiere galletas" y haga que se lo diga.
2. Pregúntele: "¿Quién quiere una ____?" en respuesta a su petición. Anímelo a que le diga su nombre con el resto de la frase.
3. Cuando esté vistiendo al niño pregúntele: "¿De quién es esta ____ (camisa)?". Haga que le responda con su nombre solamente o con su nombre y el resto de la frase.
4. Emplee los objetos favoritos del niño y pregúntele: "¿De quién es ____ (juguete, manta, etc.)?".
5. Póngase delante del espejo con el niño. Señálese a usted y diga su nombre. Luego haga que el niño se señale a sí mismo y diga su nombre.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Señala la ilustración de un objeto común cuyo uso se describe (llega hasta 10 objetos).

QUE DEBE HACERSE:

1. Nombre un objeto y haga que el niño indique su uso.
2. Juegue a mostrar una actividad como lavarse los dientes, lavarse las manos, barrer el suelo, etc. y haga que el niño adivine qué está haciendo usted.
3. Ponga varios objetos en la mesa como una pelota, una cuchara, una taza, jabón, etc. Pídale al niño que encuentre el objeto con el que usted juega, come, bebe, etc. Cuando él pueda hacer esto constantemente, señale usted los objetos y pregúntele qué se hace con cada uno. Elogie al niño a medida que aprende a asociar el objeto con su uso.
4. Recorte ilustraciones de objetos comunes como una taza, una pelota, un sombrero y otros que le sean familiares al niño y péguelos en un papel. Nombre una función o uso y haga que el niño señale la figura correcta. Elógielo por todas las respuestas correctas y ayúdelo a corregir sus errores.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 41

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Indica su edad con los dedos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Primero señale al niño y dígale: "Tú tienes 3 años". Luego muéstrele el número correcto de dedos y cuéntelos. Haga que lo imite o ayúdelo a levantar el número correcto de dedos. Gradualmente deje de ayudarlo y haga que el niño le muestre qué edad tiene por sí mismo. Elógielo si tiene éxito.
2. Algunas veces es más fácil empezar haciendo que el niño emplee ambas manos levantando 2 dedos en una y 1 en la otra.
3. Puede ser más fácil enseñarle al niño a bajar con la otra mano los dedos que no necesita.
4. Una vez que el niño pueda hacer esto, pregúntele su edad con bastante frecuencia para darle oportunidad de practicar y ayúdelo a cambiar en su próximo cumpleaños.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 42

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dice su sexo cuando se le pregunta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Proporciónele juguetes para que juegue y ropa para que use.
2. Dígale al niño que es un niño como papá o una niña como mamá. Luego pregúntele al niño si es niño o niña.
3. Dígale al niño expresiones como: "Te ves muy guapo con ese traje" o "Eres una niña ágil, corres muy rápido".
4. La hora de las comidas es una buena ocasión para proporcionarle algunos ejemplos al niño, pidiendo a otros miembros de la familia que digan si son hombre o mujer.
5. Asegúrese de invertir el orden al hacerle al niño la pregunta si es niño o niña; de no ser así el niño puede repetir la última palabra que oye.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 19

LENGUAJE 43

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Obedece una serie de 2 mandatos relacionados.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga un juego de obedecer mandatos simples. Empiece con una orden y luego añada otra. Si el niño no obedece las órdenes, haga las acciones con él, ayudándolo físicamente. Élogielo mientras las hacen juntos.
2. El hacer al niño repetir las órdenes que se le dan antes de que empiece a obedecerlas puede ayudarle a recordar.
3. Para incrementar la capacidad del niño de recordar las cosas en orden, emplee indicaciones como: "Primero bébete la leche, luego límpiate la boca". Más tarde omita el "primero" y "después" y sólo déle las órdenes.
4. Otras actividades:
   a. "Pon la pelota en el suelo y patéala".
   b. "Bébete la leche y pon la taza en la mesa".
   c. "Anda a la ventana y dime algo que veas afuera".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 44

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea el gerundio del verbo (hablando, corriendo).

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee las actividades que está usted haciendo en el momento o demuestre alguna acción al niño. Dígale que usted está ____ando, ____iendo (mirando, escribiendo) y haga hincapié en "ando" y "iendo". Luego pídale al niño que le diga lo que usted está haciendo o lo que él está haciendo. Si no coloca la terminación "ando" o "iendo", dígale: "____ando, ____iendo, dilo tú, ____ando, ____iendo".
2. Emplee este mismo procedimiento con ilustraciones que representen acciones.
3. Continúe hasta que el niño empiece a emplear la terminación verbal "ando", "iendo" para describir las acciones que tienen lugar en el presente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea formas regulares de plural (libro/libros).

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño un bloque y pregúntele qué ve. Muéstrele otro bloque y pregúntele qué ve: "2 bloques". "Sí, hay 2 bloques aquí, muy bien". "Aquí hay un bloque" (señálelo) "y aquí hay 2 bloques" (señalándolos a su vez).
2. Muestre un dedo y diga: "Veo un dedo". Luego muestre 3 dedos y diga: "Veo 3 dedos". Emplee una variedad de objetos cuando haga esta actividad.
3. Cuando vea 2 o más objetos menciónelo al niño, como cuando va en automóvil y ve casas, vacas, carros, árboles.
4. Enfatice levemente el sonido "s" al final de las palabras.
5. Emplee grupos de objetos como 2 ó 3 bloques, pelotas, tenedores, etc. Mézclelos y pídale al niño que le dé una pelota, 2 ó 3 pelotas, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea constantemente algunas formas irregulares de verbos en el pasado (fue, hice, era).

QUE DEBE HACERSE:

1. Los 3 verbos antes enumerados son empleados muy comúnmente. Use como modelo estos pasados, usándolos en su lenguaje con el niño.
2. Cree situaciones en las que el niño observe una acción, como la partida de alguna persona. Luego dígale: "Se fue a la escuela", "Se fue a trabajar". Luego pregúntele: "¿Dónde se fue él?" y haga que le responda: "Se fue ____". Si no lo hace haga que repita después de usted. Realice actividades semejantes empleando "hice" y "era".
3. Haga que los miembros de la familia se sienten en un círculo y que cada uno responda por turnos a las preguntas: "¿Quién fue?", "¿Quién hizo?", "¿Quién era?", diciendo: "Yo fui a la tienda", etc. Cuando el interrogador pregunta: "¿Quién fue a la tienda?", deje que el niño sea la última persona que imite la respuesta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Pregunta: "¿Qué es esto (eso)?".

QUE DEBE HACERSE:

1. Con un adulto o un niño mayor dé el modelo de la pregunta y la respuesta para que oiga el niño.
2. Haga un juego identificando objetos del cuarto, animales con el sonido que hacen, objetos escondidos en una bolsa, turnándose para preguntar: "¿Qué es esto?".
3. Hágale preguntas al niño como: "¿Qué es esto?" mientras usted le señala una parte de su cuerpo o un objeto que le pertenece.
4. Coloque objetos en la mesa, cúbralos y deje que el niño pregunte: "¿Qué es esto?". Retire la cubierta y nombre el objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Controla el volumen de la voz el 90% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue a juegos empleando grandes diferencias en su voz para que el niño oiga y note cambios de sonoridad, suavidad, etc.
2. Léale al niño una historia emocionante empleando expresiones. Pídale al niño que le cuente de nuevo esa parte del cuento usando la entonación que usted empleó.
3. Llame a la voz alta "voz de afuera" y a la voz baja "voz de adentro". Vaya afuera y adentro de la casa empleando el nivel apropiado de voz y haga que el niño lo haga así también.
4. Susúrrele secretos al niño en el oído y juegue a que él también le susurre secretos.
5. Muéstrele al niño ilustraciones o cree situaciones donde la voz alta y la baja sean apropiadas. Haga que clasifique las ilustraciones en 2 montones, uno para las situaciones que requieren voz baja y otro para las de voz alta. Si se emplean situaciones reales, haga que el niño le muestre qué tipo de volumen de voz usa en esa situación.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea "ésta/ésta" y "ése/ésa" al hablar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Elija varios objetos cuyo nombre usted está segura que el niño conoce. Saque 2 a la vez y pregúntele: "¿Cuál es ____?". Si sólo señala uno, dígale: "éste/ésta" o "ése/ésa". Elógielo y prémielo cuando repite. Poco a poco pídale que diga la frase sin modelo.
2. Déle al niño a escoger: qué taza quiere, qué camisa, juguete, comida, etc. Pídale que le diga: "éste/ésta" o "ése/ésa" antes de continuar la actividad.
3. Continúe con actividades semejantes hasta que el niño emplee espontáneamente "éste/ésta" y "ése/ésa" al hablar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea "es" y "está" al construir oraciones simples (ésta es una pelota), (la pelota está aquí).

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee una variedad de objetos y nómbreselos al niño empleando frases como: "La pelota es mía", "El perro está durmiendo" y demás. Déle objetos al niño y haga que use frases semejantes con "es" y "está" al hablarle de ellos. Si no puede decirlo, dígalo usted y haga que él repita.
2. Emplee juguetes como granja, casa, aldea de juguete, embarcadero que contienen varios objetos pequeños. Juegue con el niño y comente con frases que contengan "es" y "está" en la actividad que usted está realizando. Por ejemplo, ponga la muñeca en la silla y dígale: "La muñeca está en la silla". Déle al niño un juguete cada vez y déjelo hacer algo con él y luego comentarlo. Diga usted una frase y haga que el niño repita y amplíe lo que dice. Si el niño dice: "Está en silla", usted agregue: "Bien, la muñeca está en la silla".
3. Es útil acentuar el "es" y el "está" en su lenguaje. Esto ayuda a atraer la atención del niño a la palabra y a su uso.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 51

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dice: "yo, mí, mío", en lugar de su propio nombre.

QUE DEBE HACERSE:

1. Hágale preguntas al niño: "¿De quién es el juguete?, ¿la cama?, ¿la ropa?", etc. "¿Quién quiere una galleta?".
2. Emplee objetos suyos con "mío". Señale el objeto y diga: "Este sombrero es mío", "Este zapato es mío".
3. Túrnense usted y el niño dándose objetos, diciendo: "Dámelo a mí".
4. Juegue a algún juego empleando el "tú", como: "Tú vas a la puerta", "Tú me lo das a mí", etc. Al principio cuando haga esto, señale al niño al decir "tú". Luego haga que el niño le pida cosas empleando los pronombres.
5. Escuche al niño mientras él habla y elógielo cuando emplee estos pronombres.
6. Cuando da ejemplos al niño, ponga énfasis en los pronombres al usarlos, para que el niño se fije en ellos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 52

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Señala un objeto que "no es ____" (no es una pelota).

QUE DEBE HACERSE:

1. Elija varios objetos cuyo nombre ya sabe el niño. Saque un objeto a la vez y dígale: "No es ____". Luego saque 2 y dígale que señale el que "no es ____". Elógielo y prémielo cuando lo haga.
2. Cuando usted está haciendo algo y el niño la observa, emplee "no" al hablar. Si, por ejemplo, usted está cocinando, o lavando, etc., diga algo como: "¿Dónde está la taza?". Coja otro objeto y diga: "Esto no es una taza". Déjelo y coja una taza diciendo: "Esta es una taza".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Responde a la pregunta "¿Quién?" dando un nombre.

QUE DEBE HACERSE:

1. Presente ejemplos con otro adulto o con un niño mayor haciendo preguntas de "¿Quién?" y respondiendo a ellas mientras el niño observa.
2. Emplee un libro con ilustraciones y pregúntele al niño: "¿Quién está haciendo ____?". El tendrá que responder con un nombre de acuerdo con la ilustración.
3. Aproveche situaciones reales que se presenten durante el día y pregúntele al niño: "¿Quién está ____?" nombrando la actividad. Elogie al niño cuando diga el nombre apropiado.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea la forma posesiva de los sustantivos (de papá).

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja objetos de la casa que el niño reconozca fácilmente como pertenecientes a un miembro específico de la familia. Pregúntele al niño: "¿De quién es este ____ (zapato)?" y responda usted misma a la pregunta: "El zapato de papá". Enfatice la palabra "de". Luego hágalo que repita. Exija que, poco a poco, él diga la respuesta sin darle modelo o ejemplo.
2. Emplee fotografías de animales con objetos o de personas que él conoce. Señale el objeto o prenda de vestir de la persona y pregunte: "¿De quién es este ____?". Haga que el niño responda, empleando "de".
3. Señale varias partes del cuerpo y haga que el niño las nombre, diciendo: "La nariz de ____", etc.
4. Juegue a un juego con varios niños. Déle a cada uno varios objetos. Señale un objeto y pregunte: "¿De quién es este ____?". Haga que otro niño responda diciendo: "____ de María".

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea los artículos: "el, la, los, las, un, una, unos, unas" al hablar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use los artículos "el, la, los, las, un, una, unos, unas" en oraciones cortas para que el niño las repita o las diga con usted. Pregúntele: "¿Qué es esto?" y luego diga: "Este es un juguete o un libro". Señale diferentes objetos y diga: "Esta es la mesa", o "La mesa es blanca". Después de hacer esto varias veces, haga preguntas para que el niño puede usar por sí solo los artículos al responder. Por ejemplo: "¿De qué color es el cielo, el césped, la luna?".
2. Señale objetos diciendo: "la mesa, un caballo, las manzanas" y haga que el niño alterne entre señalar y nombrar los objetos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Emplea algunos nombres de grupos (juguete, animal, comida).

QUE DEBE HACERSE:

1. Mezcle ilustraciones u objetos de varias categorías y pídale al niño que le dé todos los animales o juguetes, etc. Si no los encuentra todos, dígale: "Veo otro ____" y haga que lo encuentre.
2. Déle al niño alternativas. Levante el objeto o la ilustración y pregúntele: "¿Es esto un animal o un juguete?".
3. Emplee ilustraciones, objetos o juguetes de varias clases. Nombre cada uno diciendo como modelo: "El perro es un animal", "El pan es comida". Luego levante cada objeto y haga que el niño le diga si es comida, juguete o animal.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Usa con pocas equivocaciones los verbos "ser", "estar" y "tener" en el presente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Aproveche toda oportunidad que se presente para practicar la primera persona de estos verbos y haga que el niño repita. Por ejemplo: "Soy una persona", "Estoy en casa, estoy feliz", "Tengo hambre".
2. Practique la primera y segunda personas de estos verbos haciéndole preguntas al niño. Por ejemplo: "¿Quién eres?", "Soy Andrecito", "¿Dónde estás?", "Estoy en la cocina", "¿Qué tienes en la mano?", "Tengo una pelota". Elógielo cuando dé la respuesta correcta.
3. Mire con el niño un libro ilustrado y hágale preguntas sobre las ilustraciones usando los verbos "ser", "estar" y "tener".

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Describe los objetos diciendo que están "abiertos" o "cerrados".

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee objetos como frascos, cajas, puertas, cajones. Demuestre con los objetos las acciones de abrir y cerrar y diga: "abierto", "cerrado" a medida que lo hace.
2. Abra o cierre los objetos y pregúntele al niño: "¿Está abierto o cerrado?". Elogie al niño cuando diga la respuesta correcta. Si se equivoca, dígale la respuesta y hágalo repetir.
3. Dígale que abra o cierre los diferentes objetos. Elógielo cuando lo haga bien. Emplee 2 de cada uno de los objetos (uno abierto y el otro cerrado) de modo que él haga una distinción para completar la acción.
4. Juegue a esconder un objeto pequeño o un obsequio en un envase. Haga que él le diga a usted que abra o cierre los distintos envases a medida que le indica cómo y dónde encontrar el objeto. Cuando le haya dicho que abra el envase que contiene el obsequio, déselo como premio.
5. Durante el día busque situaciones que permitan que el niño le diga que abra o cierre diversos objetos.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 59

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Emplea correctamente "es" y "está" al iniciar una pregunta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño indica mediante la elevación de la voz que está haciendo una pregunta pero no cambia el orden de las palabras, déle la forma correcta como modelo. Si el niño pregunta: "¿Papá está en casa?", dígale usted: "¿Está papá en casa? Sí, papá está en casa". Haga que repita.
2. Pídales a los miembros de la familia o a otros niños que se hagan preguntas. Por ejemplo, déle a cada persona varios objetos y haga que se pregunten: "¿Es esto una pelota?", etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 60

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Presta atención durante 5 minutos mientras se le lee un cuento.

QUE DEBE HACERSE:

1. Léale al niño un cuento simple e interesante. Explíquele las ilustraciones y pídale que describa lo que ve en ellas.
2. Hágale preguntas simples sobre el cuento para saber si él realmente escuchó.
3. Dígale las preguntas que usted va a hacerle antes de empezar el cuento.
4. Léale todos los días generalmente a la misma hora. Haga que este rato sea divertido y agradable para ambos y deje que el niño elija el cuento.
5. Si el niño no quiere prestar atención, ponga un despertador para que suene después de 1 ó 2 minutos. Si el niño presta atención al cuento hasta que suena el timbre, recompense al niño con alabanzas y una cosita. Muy poco a poco aumente el tiempo que el niño debe prestar atención antes de recibir el premio.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Lleva a cabo una serie de 2 órdenes que no se relacionan.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño instrucciones simples acerca de objetos o ideas que le sean muy familiares, como: "Tráeme tu libro y cierra la caja de juguetes", o "Trae la pelota y cierra la puerta". Recompense al niño elogiándolo o dándole un obsequio por seguir las instrucciones. Si el niño no lleva a cabo sus órdenes, realice junto con él las actividades, alabándolo a medida que lo ayuda a cumplirlas.
2. Empiece con una orden y cuando el niño sea capaz de cumplirla, añada otra orden.
3. Dígale que usted quiere que escuche con cuidado y que haga lo que usted dice tal cómo se lo dice. Haga que las actividades sean divertidas y que incluyan brincos y saltos.
4. Por último, haga que el niño diga qué tiene que hacer antes de hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dice su nombre completo cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pregúntele al niño: "¿Cómo te llamas?", "¿Cómo te llamas, Juan?", "¿Cuál es tu nombre completo? – Juan P____". "¿Cuál es tu nombre? Juan Pe____". "¿Cuál es tu nombre completo? ¿Juan? ¿Juan qué? ¿Juan Per____? ¡Oh, Juan Pérez!".
2. Haga que los miembros de la familia digan sus nombres completos por turnos. Por ejemplo, "Me llamo Pepe Pérez", "Me llamo María Pérez", "¿Cómo te llamas?", etc.
3. Llame al niño por su nombre completo cuando le hable.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Responde a preguntas simples de "¿Cómo?".

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando realiza actividades diarias comunes pregúntele al niño por ejemplo: "¿Cómo vamos a la tienda?" o "¿Cómo abrimos la puerta?", etc. Si el niño no responde o emplea ademanes, dígale la respuesta. El niño debe responder empleando de 2 a 4 palabras.
2. Poco a poco, aumente la dificultad de las preguntas hechas. Emplee ejemplos que sean menos comunes.
3. Use cuentos con ilustraciones. A medida que lee el cuento, deténgase en varios puntos y hágale preguntas tales como: "¿Cómo hizo ____?" o "¿Cómo hará ____?". Déle indicaciones indirectas señalando la ilustración que muestre la respuesta. Elimine, gradualmente, la ayuda de las ilustraciones y haga que el niño responda independientemente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Emplea los tiempos pasados de verbos regulares (saltó, saltaba).

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee usted las formas regulares del tiempo pasado al hablarle al niño cuando describa la acción que ya ha ocurrido. Enfatice ligeramente la terminación pasada.
2. Use palabras como "saltar, subir, correr" y haga que el niño realice la acción o hágala usted. Dígale que le cuente qué hizo él o qué hizo usted. Si él no emplea el pasado, dígaselo de nuevo y haga que lo repita.
3. Planee alguna actividad como ir al parque, a la tienda o a pasear. Cuando regresen haga que el niño hable sobre lo que hicieron empleando el pasado del verbo. Elógielo si lo hace correctamente. Déle un ejemplo de la palabra correcta si él se equivoca.
4. Emplee títeres para demostrar alguna actividad y después haga que el niño describa la actividad realizada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Relata experiencias inmediatas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mientras el niño está ocupado haciendo algo, pregúntele qué está haciendo. Luego, cuando él haya terminado, pregúntele lo que acaba de hacer.
2. Si el niño está observando a otros miembros de la familia hacer algo, espere hasta que hayan terminado y pregúntele al niño lo que estaban haciendo. Elógielo si lo dice correctamente. Si se equivoca, déle indicaciones verbales. Por ejemplo, si papá estaba leyendo un libro, pregúntele al niño: "¿Qué hacía papá con el libro?".
3. Si el niño acaba de ver un programa de televisión, pídale que le cuente qué sucedió.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dice cómo se emplean objetos comunes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño un objeto (martillo, pelota, tijeras, hilo, etc.) y pregúntele: "¿Qué hacemos con esto?".
2. Empleando el mismo procedimiento, preséntele ilustraciones en vez de objetos.
3. Si el niño no sabe la respuesta, dígasela. Luego, pregúntele de nuevo: "¿Qué hacemos con esto?".
   a. "Cocinamos en una estufa (cocina). ¿Qué hacemos en la estufa (cocina)? Cocinamos en ella".
   b. "¿Qué hacemos con un auto, una taza, un lápiz, una silla?".
4. Háblele al niño mientras usted realiza los quehaceres diarios, diciendo lo que hace con objetos específicos.
5. Mientras el niño realiza sus actividades diarias, pregúntele qué hace con los objetos y no deje de elogiarlo si le da respuestas adecuadas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Expresa acciones futuras empleando "Ir a", "tener que", "querer".

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee estas palabras al hablarle al niño. Unos 5 ó 10 minutos antes de realizar una actividad, dígale: "Vamos a bañarnos", "Vamos a ir a la tienda", etc. Inmediatamente antes de realizar la actividad, pídale al niño que le diga qué va a pasar. Si él emplea las palabras, elógielo. Si no lo hace, déle un ejemplo de la oración apropiada.
2. Emplee el mismo procedimiento con títeres o cuentos que el niño conoce.
3. Emplee un juguete que salte de una caja por ejemplo y haga que el niño le diga qué va a hacer el muñeco.
4. Cuando el niño indique que desea hacer algo, déle una frase de ejemplo diciéndole: "Quieres salir". Haga que el niño diga la frase o que la repita después de usted, antes de permitirle que realice la actividad deseada o de darle el objeto que quiere.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Cambia, apropiadamente, el orden de las palabras para formular preguntas (¿Puedo yo?, ¿Salta él?).

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño formula una pregunta empleando la construcción afirmativa con entonación de pregunta (¿Yo puedo ir a la tienda?); déle el ejemplo de la forma correcta, diciendo: "¿Puedes tú ir a la tienda?". "Sí tú puedes ir a la tienda".
2. Organice un juego con varios miembros de la familia o con otros niños. Déle a cada persona varios objetos y pídanse los objetos el uno al otro por turnos. Así usted puede dar ejemplos de la forma interrogativa y darle al niño la oportunidad de formular preguntas. Déle el objeto sólo cuando use la forma interrogativa espontáneamente o, por lo menos, cuando la repita después de usted.
3. Emplee un procedimiento semejante para enseñarle a poner el verbo delante de los sustantivos o pronombres para hacer preguntas. Por ejemplo: "¿Juega el niño", "¿No juega el niño?". Déle ejemplos de la forma correcta cuando el niño no la emplee.
4. Háganse preguntas uno a otro acerca de ilustraciones u objetos: "¿Tiene él chaqueta?", "¿Va él al colegio?", "¿ Pueden correr los peces?", etc.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Usa el imperativo cuando pide un favor.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pídale al niño que le haga favores, empleando el imperativo y exagerando "por favor" y "gracias". Haga que el niño la imite.
2. Jueguen a "la tiendita". Sea usted el comprador y pídale diversos artículos al niño, usando el imperativo de distintos verbos. Por ejemplo: "Muéstrame las naranjas", "Pesa ½ kilo de azúcar", "Dame el cambio". Cambie los papeles, haciendo que el niño sea el comprador.
3. Haga que el niño use el imperativo cuando necesite algo e insista en que diga "por favor" y "gracias". Recompénselo con una golosina cuando lo haga.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Cuenta 2 sucesos en el orden en que ocurrieron.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño la observe mientras usted realiza 2 actividades. Por ejemplo, dése palmadas en la cabeza y luego aplauda. Luego pídale al niño que le diga las 2 cosas que hizo usted. Ayúdelo con indicaciones como: "Primero yo ____ y luego yo ____".
2. Dígale al niño que haga 2 acciones. Después de que él las realice, haga que le cuente lo que acaba de hacer.
3. Cuando el niño le puede contar 2 acciones que acaban de ocurrir, haga que le relate, en secuencia, acciones que han ocurrido hace rato; por ejemplo, que le cuente lo que hizo hoy. También puede leerle un cuento conocido e invertir el orden de las acciones dejando que el niño la corrija.
4. Túrnese con el niño haciendo distintas cosas y haga que él le cuente acerca de ellas, diciendo por ejemplo: "Tú inflaste un globo y yo lo rompí".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Obedece una serie de órdenes de 3 etapas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Si el niño tiene dificultad para seguir instrucciones de 3 etapas, empiece con las de 2 etapas.
2. Pídale que repita la orden antes de que empiece a cumplirla.
3. Empiece con órdenes que se relacionen con un solo objeto, como: "Trae tus zapatos, siéntate y ponte los zapatos". Aumente, poco a poco, la dificultad añadiendo a la orden actividades no relacionadas. Elogie al niño cada vez que siga sus órdenes.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Demuestra comprensión elemental de los verbos reflexivos y los usa al hablar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use verbos reflexivos en primera persona cuando habla con el niño y haga que él la imite.
2. Dígale al niño lo que hace usted al empezar el día y pregúntele lo que él hace. Por ejemplo: "Me desayuno, ¿Qué haces tú?". Anime al niño a que responda y elógielo cuando lo hace.
3. Juegue con el niño, dándole órdenes con verbos reflexivos y pídale que le diga la acción a medida que la hace. Por ejemplo: "¡Siéntate! – Me siento".
4. Hágale preguntas para que practique el uso de los diversos pronombres reflexivos. Por ejemplo: "¿Cuándo se afeita tu papá? Se afeita por la mañana".
5. Haga que el niño le cuente lo que hace por la noche antes de acostarse y elógielo.

PortageGuide

© 1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 73

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Puede encontrar un par de objetos/ilustraciones cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee la palabra "par" cuando usted habla para referirse a 2 objetos idénticos: un par de zapatos, de mitones, de tarjetas, etc.
2. Muéstrele pares de objetos, mézclelos y luego pídale al niño que encuentre un par de ____.
3. Saque toda una variedad de pares de objetos y dígale al niño que ponga todos los pares juntos.
4. Emplee los procedimientos indicados en los puntos 2 y 3 con pares de ilustraciones de objetos.
5. Emplee ilustraciones de objetos separados y de pares de esos mismos objetos. Pídale al niño que señale o encuentre la que muestra un par de ____.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 74

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Emplea el futuro al hablar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Por la mañana haga con el niño un plan de las actividades del día, usando el tiempo futuro. Por ejemplo: "Limpiaremos la casa", "Iremos a la tienda", etc.
2. Dígale al niño que al día siguiente podrá invitar a un amiguito a jugar y pregúntele qué harán juntos. Elógielo cuando responda usando el futuro.
3. Durante la comida, pídale al niño que le cuente a la familia qué hará el día siguiente con su amiguito.
4. Póngale al niño sombreros o gorras que indiquen una ocupación (bombero, jugador de béisbol, policía, etc.) y pregúntele qué hará cuando sea grande y tenga que llevar ese sombrero. Por ejemplo: "¿Qué harás cuando seas bombero? ¿jugador de béisbol? ¿policía?".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 75

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Emplea oraciones compuestas (Le pegué a la pelota y se rodó a la carretera).

QUE DEBE HACERSE:

1. Escuche al niño cuando habla. Cuando usted note que el niño dice expresiones donde podría haber usado una conjunción (como "y" o un adverbio como "así") repita la oración usando la conjunción o el adverbio. Por ejemplo: "Fuimos a la tienda y compramos dulces".
2. Háblele al niño, empleando oraciones compuestas.
3. Pídale que le cuente 2 cosas que hizo en ____.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 76

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Cuando se le pide puede encontrar la parte de "arriba" y la de "abajo" de los objetos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al comienzo, seleccione objetos que tienen parte de arriba y parte de abajo definidas (botellas, camisas, etc.). Dígale al niño cuál es la parte de arriba y cuál es la de abajo. Luego, pídale que señale la parte de arriba y la de abajo.
2. En lugar de señalar, haga que el niño coloque objetos hacia arriba o hacia abajo.
3. Emplee la ilustración de una escalera y haga que coloque fotografías de personas en la parte de arriba y de abajo de ésta.
4. Emplee una hoja de papel y complete un dibujo haciendo que el niño coloque o dibuje cosas en la parte de arriba o de abajo. Use recortes de ilustraciones para aumentar la motivación del niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 77

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Emplea el condicional (podría, sería, haría, etc.) al hablar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee el condicional (podría, sería, haría, etc.) cuando le hable al niño para expresar posibles actividades.
2. Juegue a juegos verbales como: "Si yo fuera conejo, podría saltar, brincaría, podría mover la nariz." Luego deje que el niño escoja un objeto o animal y que le cuente qué podría hacer o qué haría si fuera ____ o si estuviera ____. Esté segura de que el niño empieza cada declaración con "yo podría", "yo sería", "yo haría".
3. Formule preguntas como: "¿Quién me podría hacer esto?", "¿Quién me haría esto?". Estimule al niño a que responda diciendo: "Yo podría", "Pepe lo haría", etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 78

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Puede nombrar cosas absurdas en una ilustración.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño le diga qué hace que la ilustración parezca rara.
2. Muéstrele al niño lo absurdo y hágale preguntas. Por ejemplo: "¿Ponen las gallinas huevos rojos?", "¿Vuelan los perros?", "¿Tienen piernas las casas?".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Emplea las palabras "hermana, hermano, abuelito, abuelita".

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee las palabras arriba mencionadas en lugar de los nombres de esas personas al referirse a ellas. También, diga al niño: "Llévale este juguete a tu hermana" o pregúntele: "¿Dónde está tu hermano?". Si el niño no responde, toque a la persona a que se refiere y dígale: "Aquí está tu hermano".
2. Incluya las palabras mencionadas en sus conversaciones con el niño, diciéndole cosas como: "Mira a tu hermano comiendo" o "Ve a ver si tu hermana está despierta".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice la última palabra en analogías opuestas.

QUE DEBE HACERSE:

El niño completa correctamente lo siguiente:

a. Mi hermano es un niño; mi hermana es una ____.
b. En el verano hace calor; en el invierno hace ____.
c. Estamos despiertos durante el día; dormimos por la ____.
d. Un árbol es grande; un arbusto es ____.

1. Si el niño tiene dificultad al hacer las analogías arriba mencionadas, empiece utilizando ilustraciones mientras dice usted las analogías.
2. Cambie el orden de presentación. Por ejemplo: "Mi hermana es una niña; mi hermano es ____".
3. Si el niño tiene dificultad para responder a la pregunta, déle 2 opciones (una correcta y la otra incorrecta) y elógielo cuando diga la respuesta correcta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Relata un cuento conocido sin la ayuda de ilustraciones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mientras le lee cuentos al niño, haga que le describa las ilustraciones.
2. Vuelva a contar el cuento, omitiendo palabras importantes mientras le muestra las ilustraciones, y haga que el niño diga las palabras omitidas.
3. Empiece con un cuento corto simple y repítaselo varias veces al niño. Anime al niño para que se lo relate nuevamente a usted o a uno de sus hermanos. Elogie al niño a medida que recuerda más detalles. Aumente, poco a poco, la dificultad y extensión de los cuentos que se le leen y anímelo a que se los cuente, a su vez, a otros miembros de la familia.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: En una ilustración nombra el objeto que no pertenece a una clase determinada (uno que no es animal, etc.).

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee ilustraciones u objetos reales. Saque 3 ó 4 objetos: 2 ó 3 que sean animales, herramientas, comida o útiles de escritorio, etc. y 1 que no lo sea. Pídale al niño que encuentre el que no pertenece al grupo. Ayúdelo, preguntándole qué se hace con cada objeto o a qué clase pertenece. Elimine gradualmente la ayuda hasta que el niño pueda señalar el objeto sin ayuda.
2. Al comienzo, haga que el niño señale todos los objetos con los que se escribe, se come, etc. y luego pregúntele con cuál no se come, o con cuál no se escribe, etc. Elógielo cuando dé la respuesta correcta, diciéndole: "Tienes razón, no comemos con el lápiz, no pertenece a esta clase". Cambie poco a poco la pregunta hasta preguntar solamente: "¿Cuál no pertenece al grupo?".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 83

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice si 2 palabras riman o no.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño palabras que riman. Dígale: "Casa, taza y pasa son palabras que riman". Emplee también sílabas que no tienen sentido como: "u, bu, mu, cu". Después de demostrarle esto al niño, haga que poco a poco él le diga que estas palabras riman. Luego, emplee el mismo procedimiento incluyendo palabras que no riman.
2. Preséntele pares de ilustraciones. Emplee algunos pares cuyos nombres riman y otros que no. Usted o el niño dicen las palabras y luego indican si riman o no riman.
3. Emplee ilustraciones de objetos. Saque una y haga que el niño la nombre. Luego muéstrele 2 ó 3 más y haga que él encuentre la que rima con la primera que usted presentó. Anímelo a que diga el nombre de cada ilustración para ver si rima. Déle indicaciones si es necesario, pero elimínelas gradualmente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 84

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice oraciones complejas (Ella quiere que yo entre porque ____).

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue con el niño a: "Di tú lo que yo digo". Pídale al niño que diga oraciones complejas imitándola a usted. Si el niño tiene dificultad, repita parte de la oración y haga que él la complete.
2. Mire ilustraciones con el niño y pídale que las describa. Repita la oración que ha dicho el niño diciendo: "Sí, ____" agregando las palabras necesarias para convertirla en una oración compleja. Por ejemplo: "Sí, el gato se comió al ratón porque tenía hambre".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 85

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice si un sonido es "fuerte" o "suave".

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee objetos que produzcan sonidos, instrumentos musicales, o golpee la mesa o deje caer dentro de una lata de café objetos que hagan sonidos y pídale al niño que le diga si los sonidos son fuertes o suaves.
2. Haga sonidos fuertes y suaves y dígale que lo son. Luego, haga un ruido y pídale al niño que le diga si es fuerte o suave. Déle indicaciones tapándose los oídos o poniéndose el dedo en los lábios o diciendo el sonido de la consonante inicial para ayudar al niño a responder. Reduzca gradualmente las indicaciones hasta que el niño conteste sin ayuda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 86

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Puede señalar algunos, muchos, varios.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee estas palabras al hablarle al niño. Dado que los términos son relativos, enséñele sólo una palabra a la vez.
2. Muéstrele grupos de objetos y describa los grupos, diciendo que tienen algunos, muchos, etc. Haga que el niño señale los grupos a medida que usted los nombra.
3. Empiece con grupos que varían mucho en cuanto a número. Gradualmente, haga que los grupos sean menos diferentes en cuanto al número de objetos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 87

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dice su dirección.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale al niño su dirección y haga que la repita después de usted.
2. Comience pidiéndole al niño que le diga solamente parte de la dirección. Diga usted el nombre de la calle y deje que el niño diga el número. Diga usted el pueblo y haga que él le diga el departamento (la provincia). Gradualmente, pídale que diga más y más de la dirección por sí mismo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 88

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dice el número de su teléfono.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale al niño el número de su teléfono y haga que se lo repita. Continúe hasta que el niño pueda decirle cuál es su número de teléfono cuando se le pregunta.
2. Al comienzo, déle indicaciones verbales. Diga usted los 3 primeros números y deje que el niño diga los restantes. Poco a poco haga que el niño le diga el número completo.
3. Si el niño sabe leer números, escriba el número de teléfono en tarjetas. Déjele usar la tarjeta para ayudarse cuando lo necesite. Elimine gradualmente las tarjetas hasta que el niño pueda decir el número sin mirar.
4. Emplee un teléfono de juguete. Haga que él le diga el número y usted lo marca. Deje que el niño también lo marque si puede.
5. Con un grupo de niños haga que cada uno diga su número de teléfono para que otro pueda llamarlo por el teléfono de juguete.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Puede señalar el grupo que tiene más, menos o pocos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee las palabras más, menos, pocos al hablarle al niño.
2. Si el niño tiene dificultades, practique sólo un concepto a la vez.
3. Haga grupos de objetos pequeños. Haga que el niño señale el grupo que tiene más, menos, pocos. Más adelante, haga que él le nombre los grupos cuando usted los señala.
4. Haga que un grupo de niños se den entre sí unos pocos objetos, que alguien tenga menos y que luego digan quién es el que tiene más, etc.
5. Al comienzo, use grupos de objetos que varían mucho de número. Reduzca gradualmente a una diferencia de 1 a 2 objetos "de más" y "de menos".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Cuenta chistes sencillos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuéntele al niño un chiste de elefantes. Anímelo a que se lo repita a sus amigos y parientes.
2. Léale al niño un libro de adivinanzas chistosas. Déle tiempo al niño para que responda antes de pasar a la página que tiene la respuesta. Ejemplos de adivinanzas chistosas: (a) ¿Por qué vuelan los pájaros hacia el sur? Respuesta: Porque es muy lejos para ir a pie. (b) ¿Qué hora es cuando el hipopótamo se sienta en la cerca? Respuesta: Hora de comprar una cerca nueva. (c) ¿Cómo sacan a un elefante del agua? Respuesta: Mojado.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 91

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Relata experiencias diarias.

QUE DEBE HACERSE:

1. Después de realizar una actividad con el niño (ir a la tienda, a nadar, etc), haga que el niño le relate a usted o a otra persona lo que hizo. Al comienzo, déle indicaciones si es necesario.
2. Empiece pidiéndole al niño que le relate experiencias inmediatas. Demore gradualmente el pedirle que le relate lo que hizo.
3. Escoja un momento especial (antes de cenar, etc.) en el cual el niño pueda relatar sus experiencias al otro padre cuando éste/ésta llegue a casa.
4. Al comienzo acepte breves descripciones de los sucesos importantes. Déle indicaciones al niño para que dé más detalles. Poco a poco elimine las indicaciones a medida que el niño da los detalles espontáneamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 92

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Describe la ubicación o movimiento: a través de, lejos de, desde, hacia, encima.

QUE DEBE HACERSE:

1. Establezca una situación de juego con camiones, estación de gasolina, túneles, puentes, etc. Empiece describiéndole al niño dónde mueve el vehículo. Luego dígale que lo maneje encima del puente, a tráves del túnel, lejos de, etc. Gradualmente, haga que él le diga dónde está manejándolo.
2. Emplee el mismo procedimiento con una variedad de objetos. Juegue con él, turnándose de manera que el niño le dé a usted las indicaciones de dónde mover los objetos y le diga si usted lo ha hecho correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Responde a la pregunta "¿Por qué?" con una explicación.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dé ejemplos del uso de "¿por qué?" preguntando y respondiendo con otro niño o adulto. Más tarde incluya al niño y hágale las preguntas.
2. Si el niño da una respuesta parcial como "porque sí", déle indicaciones adicionales haciéndole más preguntas.
3. Formule la pregunta al niño, proporciónele parte de la información y deje que él la termine. Haga que poco a poco el niño proporcione más y más información de manera espontánea.
4. Emplee títeres (marionetas), dramatice un cuento y hágale al niño preguntas de "por qué" sobre el cuento.
5. Emplee cuentos ilustrados. Relátele al niño el cuento y hágale preguntas de "por qué". Muéstrele la ilustración que da la clave de la explicación. Poco a poco elimine la ayuda para que el niño actúe independientemente.
6. Cuando el niño adquiera destreza respondiendo a preguntas de "por qué" en situaciones estructuradas, empiece a hacerle preguntas sobre sus experiencias diarias. Por ejemplo: "¿Por qué fue mamá a la tienda?", "Porque necesitamos leche para la cena".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Pone en orden las partes y relata un cuento de 3 a 5 partes ordenadas en secuencia.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee cuentos con ilustraciones sueltas organizadas en secuencia. Dígale al niño de qué se trata el cuento. Saque 2 de las ilustraciones y haga que el niño escoja la que sigue. Hable del cuento a medida que él pone las tarjetas en orden. Cuando haya terminado, haga que el niño relate el cuento.
2. Si se usan cuentos de 5 ó 6 partes, empiece empleando sólo 3 de ellas (las más importantes). A medida que el niño adquiere más pericia, emplee más tarjetas.
3. Ayude al niño a relatar el evento, dándole ayuda verbal como: "¿Y luego qué pasó?", etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Define palabras.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee palabras que nombran objetos. Pida al niño que le diga qué es un ____. Si el niño tiene dificultad, muéstrele una ilustración del objeto y haga que le describa el objeto ilustrado. Ayúdelo preguntándole para qué se usa el objeto, de qué color es, de qué tamaño, etc.
2. Defina palabras y haga que el niño adivine qué es lo que usted está definiendo. Si esto resulta demasiado difícil, ponga varios objetos o ilustraciones delante del niño y haga que adivine cuál de ellos está usted describiendo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Responde acertadamente al pedirle: "Dime lo opuesto de ____".

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee varios conjuntos de opuestos. Dígale al niño que lo opuesto de frío es caliente, etc. Emplee ilustraciones y haga que el niño haga pares de opuestos. Hágale explicaciones a medida que hace eso.
2. Pregúntele: "¿Qué es lo opuesto de ____?". Si no sabe, use las ilustraciones para corregirlo.
3. Emplee ilustraciones de opuestos. Déle uno de cada par de 2 ó 3 opuestos y pídale que le dé el opuesto de ____. A medida que el niño adquiere más destreza, deje de emplear las ilustraciones.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 97

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Responde a la pregunta: "¿Qué pasa si ____?" (dejas caer un huevo).

QUE DEBE HACERSE:

1. Establezca situaciones en las que el niño pueda observar los resultados de una acción, o escoja objetos que él haya tenido la oportunidad de observar en su propio medio ambiente: dejar caer un huevo, un vaso, derramar un vaso de líquido, no abrocharse los pantalones. Luego haga que el niño le diga qué pasa si ____. Si él no se lo puede decir o da una respuesta incorrecta, realice usted la actividad y haga que el niño le relate qué pasó.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

LENGUAJE 98

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Emplea "ayer" y "mañana" correctamente

QUE DEBE HACERSE:

1. Planee diversas actividades especiales para varios días seguidos. Antes de llevarlas a cabo, dígale al niño: "Mañana vamos a ____". Al día siguiente describa y discuta lo que hicieron el día anterior y los planes para el día siguiente.
2. Haga que el niño le diga lo que hizo ayer y lo que hará mañana.
3. Nombre actividades y haga que el niño le diga si tuvieron lugar ayer o sucederán mañana.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Pregunta el significado de palabras nuevas o que no conoce.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando le habla o le lee, pregúntele al niño: "¿Sabes lo que significa esta palabra?". Luego explíquele el significado y úsela nuevamente en otra oración.
2. Relátele al niño un cuento que usted crea le va a resultar muy emocionante e interesante. Emplee palabras desconocidas a ver si el niño pregunta el significado. Elógielo cuando lo haga y luego pídale que le explique la palabra nueva a la familia.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 1

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Succiona y traga un líquido.

QUE DEBE HACERSE:

1. Estimule la succión, dándole al niño masaje en las mejillas cuando tenga el chupón o pezón en la boca, haciendo con los dedos un movimiento de adelante hacia atrás.
2. Ponga una pequeña cantidad de miel en la punta del chupón y colóquelo en la boca del niño. Si éste todavía no succiona métaselo y sáqueselo. A medida que el niño empieza a chupar póngale un poco de miel en el chupón del biberón.
3. Para hacer que trague el líquido, frótele suavemente el cuello empezando debajo de la barbilla y siguiendo hacia abajo hasta la garganta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 2

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Come alimentos licuados, por ejemplo cereal para bebé.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al niño en una posición semi-levantada. Con una cuchara pequeña ponga una pequeña cantidad de comida en la boca del niño y espere a que se la trague antes de darle más alimento.
2. Coloque la comida hacia el centro de la lengua.
3. Ponga pedazos pequeños de hielo picado en la comida. Cuando el hielo le toque la lengua el niño se tragará el alimento por acción refleja.
4. Antes de vaciar la cuchara en la boca del niño, tóquele la lengua en 3 ó 4 lugares. Esto estimula al niño a que retraiga la lengua para tragar.

EC 124 507

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 3

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Extiende las manos hacia el biberón.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga el biberón para que el niño pueda verlo. Muévalo lentamente hacia su boca mientras le habla.
2. Si el niño no extiende las manos hacia el biberón, póngale las manitas encima de éste antes de colocarle el chupón en la boca.
3. Haga esto cada vez que le da el biberón al niño.
4. Déle al niño el biberón y déjelo que chupe unos momentos. Luego mueva el biberón a corta distancia de su boca y vea si extiende las manos hacia él. Si no lo hace, guíeselas para que alcance la botella.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 4

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Toma alimentos colados cuando lo alimenta uno de los padres.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño cantidades pequeñas de alimentos colados cuando tenga hambre.
2. La hora de la comida debe ser alegre y agradable tanto para el adulto como para el niño. Háblele mientras le da de comer.
3. Tenga los alimentos, el babero, una toallita tibia a la mano para que la alimentación continúe sin interrupciones.
4. Sostenga al niño en posición vertical en su regazo. Con una cucharita ponga una pequeña cantidad de alimento más o menos en la mitad de la lengua.
5. Ponga trozos de hielo picado en la comida colada. Póngale la comida y el hielo en la lengua hacia atrás. Esto estimula al niño a que retraiga la lengua.
6. Emplee un depresor de lengua o palo de chupete para darle de comer al niño en lugar de cuchara. Antes de depositar la comida en la lengua, tóquesela 3 ó 4 veces con el depresor.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 5

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sostiene el biberón sin ayuda mientras bebe.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque las manos del niño alrededor del biberón mientras usted lo sostiene también.
2. Coloque las manos del niño alrededor del biberón y sujételo usted cada vez menos hasta que el niño lo sujete por sí solo.
3. Sostenga usted el biberón durante parte del tiempo y deje que el niño lo haga otro tanto.
4. Llene la botella parcialmente y luego agréguele el resto para que no resulte demasiado pesado para el niño.
5. Cuando el niño tenga hambre, déjelo que sostenga el biberón durante la primera parte de la comida. A medida que él se empieza a llenar y no tiene tanto interés sosténgaselo usted para que él tome lo que queda. Haga que el niño sostenga el biberón poco a poco por períodos más largos.
6. Si la botella se le resbala al niño, cúbrala parcialmente con algún material rasposo para que el niño pueda cogerla más fácilmente. Elimine la ayuda cuando el niño pueda sostenerla solo.
7. Enrolle o doble una toalla y colóquela sobre el pecho del niño para ayudarle a sostener el biberón. Anímelo a que sostenga el biberón, pero al principio déjelo que use la toalla como ayuda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 6

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se lleva el biberón hacia la boca o lo rechaza empujándolo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga las manos del niño en el biberón y muévaselo suavemente hacia la boca. Deje que él sostenga el biberón mientras se alimenta y cuando termine, todavía con ambas manos del niño en el biberón, ayúdele a sacárselo de la boca. Poco a poco disminuya la ayuda a medida que el niño puede controlar mejor la botella por sí solo.
2. Sostenga el biberón donde el niño lo pueda ver y coger. Póngale las manos alrededor de éste y espere a que él lo dirija hacia su boca. No saque el biberón de la boca del niño cuando esté satisfecho. Deje que él lo haga.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 7

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Toma alimentos en puré cuando se los da uno de los padres.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ofrézcale el nuevo alimento al principio de la comida cuando el niño tiene hambre.
2. Haga puré de fideos, queso, arvejas (guisantes), plátanos, patatas. Si el alimento está muy seco, agréguele una pequeña cantidad de leche o fruta colada o salsa de carne.
3. Déle el nuevo alimento alegremente como si usted esperase que lo encontrara muy bueno.
4. Haga que los alimentos sean lo más atractivos posibles.
5. Déle al niño una pequeña cantidad de líquido entre cucharadas del puré para facilitar que trague éste y para calmarle la sed.
6. Emplee una cuchara de plástico que no es tan dura ni tan fría como la de metal.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 8

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Bebe en taza que sostiene uno de los padres.

QUE DEBE HACERSE:

1. Póngale al niño un babero grande ya que al comienzo derramará el líquido.
2. Deje que el niño vea el contenido de la taza antes de alimentarlo.
3. Emplee una taza de 2 asas. Inclínela en la boca del niño para darle una pequeña cantidad de leche. Anímelo a que sostenga la taza colocándole las manos en ella y guiándosela hacia la boca.
4. Para aumentar el deseo del niño de beber líquidos, déle de comer galletas saladas antes de darle líquido en la taza y alterne tragos de éste con la comida sólida salada.
5. Déle al niño su bebida favorita para aumentar su deseo de beber en taza y si es posible haga que siempre beba en taza su bebida favorita.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 9

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Come alimentos semi-sólidos cuando se los da uno de los padres.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle alimentos como plátanos, pan, tostada, galletas. Elogie al niño por masticar y tragar la comida que se le pone en la boca.
2. Después de colocar la comida en la boca del niño muévale suavemente la mandíbula hacia arriba y hacia abajo. Ponga su dedo índice en el labio superior y con el pulgar mueva la mandíbula del niño.
3. Déle al niño comidas que le gusten y no le dé nuevos alimentos hasta que coma bien los primeros. Agregue gradualmente otros semi-sólidos a las comidas.
4. Ponga el alimento en la parte lateral de la boca, hacia atrás, ya que frecuentemente esto hace que el niño empiece a masticar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 10

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se da de comer él solo con los dedos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga varios bocaditos de comida frente al niño. Si la comida huele bien, désela a oler al niño antes de colocarla delante de él a fin de que se interese más en ella. Emplee alimentos como tostadas, verduras, hamburguesas, galletas y bizcochos.
2. Ofrézcale estos alimentos al principio de la comida cuando el niño tiene hambre.
3. Si el niño no toma la comida por sí solo, ponga un pedazo chico de tostada en su mano y llévesela hacia la boca. Disminuya la ayuda que le da a medida que el niño aprenda a realizar la tarea por sí solo.

PortageGuide

 ©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 11

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Bebe en taza y la sostiene usando ambas manos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Párese detrás del niño y ayúdele a llevarse la taza hacia la boca. Guíele las manos para ayudarle a colocar nuevamente la taza en la mesa.
2. Ponga poco líquido en la taza (leche, agua o un líquido espeso como helado batido, sopa de crema).
3. A medida que adquiera destreza, deje que el niño haga cada vez más por sí mismo. Elógielo a medida que aprende.
4. Para facilitarle al niño el aprendizaje de esta nueva actividad, es recomendable el uso de tazas hechas especialmente para niños. Cuando el niño haya adquerido destreza use una taza de plástico común y corriente.
5. Use 2 tazas. Tome usted en una y haga que el niño la imite.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se lleva a la boca una cuchara llena de alimento cuando se le ayuda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee una cuchara con un mango grande (envuelta en tela) o una cuchara giratoria si la hay y deje que el niño se familiarice con ella.
2. Guíele la mano al niño del plato a la boca mientras está usted de pie detrás de él. Si el niño tiende a usar una mano más que la otra, ayúdele a usar ésa.
3. Déle alimentos que le gusten y que se peguen a la cuchara (puré de patatas, budín, crema batida, helados).
4. Siéntese delante del niño. Déle una cuchara al niño en la mano que usa más. Coloque suavemente su mano en la muñeca del niño y guíele la mano con la cuchara del plato a la boca. Si es necesario sujete la otra mano del niño para que él no la meta en el plato de la comida.
5. Ponga miel en la cuchara y désela a probar al niño. Déle la cuchara y anímelo a que coma.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 13

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Extiende los brazos y las piernas cuando se le viste.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga la prenda de vestir cerca del niño con la manga junto al brazo. Anime al niño a que levante el brazo hacia la manga. Elógielo cuando hace el esfuerzo. Si el niño no lo hace con sólo darle instrucciones, ayúdelo levantándole el brazo y elógielo mientras hace esto.
2. Haga lo mismo cuando le pone al niño los calcetines, los zapatos, los pantalones, etc.
3. Para animar al niño a que coloque los brazos o las piernas en la ropa, juegue con él a esconder y encontrar las manos y los pies. Por ejemplo, dígale: "¿Dónde está tu mano? Aquí está", cuando su mano desaparezca dentro de la ropa y luego aparezca.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 14

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Come solo con una cuchara.

QUE DEBE HACERSE:

1. Después de poner la cuchara en la boca del niño, haga que cierre los labios para que cubran la cuchara y la comida. A medida que él saca la cuchara de la boca, cerciórese de que la saque vacia. Al principio quizás usted necesite usar sus dedos índice y medio para cerrar suavemente el labio del niño cuando saque la cuchara.
2. Guíele la mano, vaciándole la comida en la boca.
3. Déle al niño alimentos que se peguen a la cuchara (huevos pasados, helados, cereal cocido, puré de patatas, calabaza o salsa de manzana).
4. Emplee un plato hondo para que le sea más fácil al niño poner la comida en la cuchara.
5. Forre con tela o cinta adhesiva el mango de la cuchara para evitar que se le resbale de la mano al niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 15

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Bebe en taza sosteniéndola con una mano.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use una taza de una sola asa.
2. Ayude al niño guiándole la mano y elógielo mientras se lleva la taza hacia la boca.
3. Póngale un juguete pequeño en la otra mano para que sostenga la taza con una mano.
4. Ayúdelo a sostener la taza con una mano colocando usted su mano alrededor de la de él. Elimine gradualmente la ayuda.
5. Ponga sólo un poco de líquido en la taza para evitar que se derrame.
6. Al principio use una taza relativamente pesada para que no se voltee fácilmente. Si no tiene una taza pesada, encaje un vaso de plástico en otro y ponga un poco de arena en el fondo del de afuera para darle peso.
7. Muéstrele al niño cómo colocar suavemente la taza en la mesa para que no se derrame el líquido.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 16

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Mete las manos en el agua y se da palmaditas en la cara (con manos mojadas) imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use un banquito para que el niño alcance el lavabo.
2. Enseñe al niño a que ponga sus manos en el lavabo cuando se le lava.
3. Muéstrele como darse palmaditas en la cara con las manos mojadas haciéndolo usted misma y ayudando al niño a que la imite.
4. Ponga las manos del niño en el lavabo, muévalas chapoteando el agua hasta que él empiece a hacerlo por sí solo.
5. Elógielo a medida que él hace más por sí solo y adquiere destreza. Para recompensarlo, deje que el niño se mire en el espejo mientras se da palmaditas en la cara con las manos mojadas.
6. Ponga una marca de lápiz de labios o de tiza en la cara del niño. Déjelo que utilice el espejo para ver si se la puede quitar.
7. Empiece a enseñarle esta actividad en la bañera (tina). Cuando se esté bañando ayúdelo y muéstrele cómo echarse agua en la cara.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 17

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se sienta en una bacinica (orinal) infantil durante 5 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando esté cambiando al niño háblele acerca de ir a la bacinica (orinal), "hacer pipí" o cualesquier palabras que usted se propone usar. Use las mismas palabras cada vez.
2. Deje que el niño observe a la familia usar el baño y haga que ésta emplee la misma palabra que usted le está enseñando al niño.
3. Permanezca con el niño y elógielo por sentarse en la bacinica (orinal). Haga que se acostumbre a esto contándole un cuento o diciéndole un poema infantil mientras esté sentado.
4. Elija 2 momentos cuando es probable que el niño orine y siéntelo en la bacinica. Permanezca con él y elógielo si orina en su bacinica.
5. Haga que éste sea un momento agradable y placentero para el niño a fin de animarlo a permanecer sentado ya que esta etapa inicial es importante en la formación de buenos hábitos. No le exija al niño que se siente por más de 5 minutos cada vez.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 18

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se pone un sombrero y se lo quita.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle un sombrero al niño y guiándole las manos haga que se lo ponga.
2. Utilice un espejo para que el niño se vea haciendo esto. Deje que el niño le ponga a usted un sombrero y se lo quite.
3. Póngase un sombrero mientras el niño observa. Quíteselo y déselo al niño para que él trate de imitarla.
4. Déle muñecas para que él les ponga y les quite sombreros.
5. Déle al niño una variedad de sombreros de adulto para que se pruebe, como una gorra de beisbol, el sombrero de papá, un sombrero de bombero, etc.
6. Use sombreros mucho más grandes que la cabeza del niño y juegue a esconder la cara bajo el sombrero.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 19

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se quita los calcetines.

QUE DEBE HACERSE:

1. Quítele al niño casi todo el calcetín y anímelo a que acabe de quitárselo, poniéndole las manos en el calcetín y elogiándolo cuando se lo quite.
2. Cuando le haya quitado parcialmente el calcetín, póngale en la mano la parte que cuelga, ponga usted su mano sobre la de él y jale (tira de) el calcetín. Recompénselo y elógielo.
3. Pídale al niño que le quite a usted un calcetín.
4. Quítele los calcetines a las muñecas.
5. Pegue una figurita o dibuje una pequeña figura en el dedo gordo del pie del niño para que tenga que quitarse el calcetín para verla o ponga un pequeño dulce envuelto en la punta del calcetín.
6. Empiece con calcetines más grandes que el pie del niño y cambie gradualmente a más pequeños a medida que el niño adquiere destreza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 20

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Mete los brazos por las mangas y los pies por las piernas de los pantalones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga la abertura de la manga cerca de la mano. Anime al niño a que ponga la mano en la abertura y empuje el brazo por la manga. Déle ayuda física si es necesario, luego elimínela gradualmente. Elogie al niño por empujar el brazo por la manga sin ayuda. Siga el mismo procedimiento para que meta las piernas por el pantalón.
2. Espere a que el niño inicie el movimiento en lugar de siempre hacerlo por él.
3. Juegue al "escondite" con la mano. Dígale: "¿Dónde está tu mano?". Cuando salga la mano por la manga, estréchesela diciendo: "Aquí está tu mano".
4. Al comienzo use pantalones cortos y camisas de manga corta o sin manga. A medida que el niño adquiere más destreza emplee camisas de manga larga y pantalones largos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 21

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se quita los zapatos cuando los cordones (agujetas) están desamarrados y sueltos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Si es posible, empiece con zapatos que sean ligeramente más grandes que los que usa normalmente el niño, como los de un hermano mayor, y anímelo a quitarse el zapato, mientras está sentado.
2. Póngale los zapatos de manera que sólo le cubran la punta de los pies y anímelo a que se los quite. Repita esto metiéndole cada vez más el pie en el zapato.
3. Anime al niño a que les quite los zapatos al papá, a la muñeca, etc. Repita esto con el propio zapato del niño empleando el mismo proceso y elogiándolo si puede hacerlo.
4. Finja que no puede quitarse el zapato y pídale al niño a que trate de hacerlo. Elógielo con entusiasmo si logra hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 22

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se quita el abrigo cuando está desabotonado.

QUE DEBE HACERSE:

1. El abrigo debe ser del tamaño adecuado para el niño a fin de que se lo pueda quitar con facilidad. Se le puede decir: "Cuando te quites el abrigo puedes ____" y realice una actividad con él. Déle un bocadillo o cuéntele un cuento como recompensa por terminar la tarea.
2. Haga que el niño la observe mientras se quita el abrigo y la imite. Haga que ponga las manos a los lados mientras tiene el abrigo puesto pero abierto. Pídale que eche los hombros hacia atrás para que el abrigo se resbale por los brazos.
3. Haga que el niño le dé un tirón a la manga del abrigo, ayúdelo a jalarla (tirar). Así él puede quitarse el abrigo fácilmente. Continúe hasta que él pueda quitarse el abrigo sin ayuda.
4. Practique esta actividad en el momento oportuno, como cuando el niño llega de la calle con el abrigo puesto.
5. Anímelo a que vista y desvista muñecas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 23

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se quita los pantalones cuando están desabrochados.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño coja el elástico de la parte superior de los pantalones y anímelo a que se los baje. Esto puede hacerse también colocando el pulgar del niño como gancho en la parte superior de los pantalones y jalando (tirando) hacia abajo.
2. Muéstrele al niño cómo se hace haciéndolo que observe a un hermano mayor cuando se quita los pantalones.
3. Elogie al niño cuando lo intente y cuando lo haga.
4. Desabróchele los pantalones y jáleselos (tira) hacia abajo y haga que el niño se los acabe de quitar. Luego haga que el niño se los quite desde las rodillas, después desde las caderas y por último que lo haga todo solo.
5. Deje que el niño juegue a vestirse con ropa más grande que la suya.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 24

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Sube y baja una cremallera (cierre relámpago) grande sin enganchar el pie.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque un cordón fuerte en el agujero del cierre o use una pequeña cuenta ensartada en un hilo y pásela por el agujero. Haga que el niño coja la cuenta o el cordón para que pueda mover la cremallera hacia arriba y hacia abajo. A medida que el niño adquiera destreza quítele la cuenta y empiece a reducir el tamaño del cordón haciendo que él coja la pieza de jalar (tirar) del cierre.
2. Empiece con una cremallera grande, luego reemplázela por una del tamaño de la que está cosida en la ropa del niño. Déjelo que suba y baje el cierre primero con la ropa sin poner y luego con la ropa puesta.
3. Guíele la mano al niño en el movimiento de subir y bajar la cremallera. Disminuya gradualmente la ayuda.
4. Deje que el niño abra y cierre la cremallera de una cartera que contenga dulces o un pequeño juguete.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 25

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Indica necesidad de ir al baño por medio de ademanes o palabras.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use las mismas palabras siempre que hable de ir al baño así como cuando el niño la vea ir a usted. Cuando el niño use las palabras, elógielo inmediatamente y llévelo al baño.
2. Póngale calzones gruesos en lugar de pañales durante el día.
3. Elógielo cuando avisa y no mencione los accidentes. Observe las expresiones del niño (tocarse, inquietarse) que pueden indicar que quiere ir al baño. Elógielo, dígale la palabra asociada con el baño y llévelo inmediatamente.
4. Haga que los miembros de la familia avisen que van al baño con la misma palabra que se le está enseñando al niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 26

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Come solo con cuchara y taza derramando un poco.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga porciones pequeñas en el plato y poco líquido en la taza para que la tarea de comer sea menos difícil.
2. Haga que el niño coma con el resto de la familia para que pueda observar e imitar a los demás. Anime al niño y elógielo cuando come solo. Mantenga una atmósfera feliz y tranquila.
3. Si el niño puede comer mejor cuando se le sirve en tazón, déjelo usarlo y cámbielo más adelante por un plato.
4. Es posible que el adulto tenga que terminar de alimentarlo si él se cansa.
5. No regañe al niño por derramar la comida o "embadurnarse".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 27

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Toma una toalla de las manos del adulto y se seca las manos y la cara.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo hacer esta tarea guiándole las manos y dándole instrucciones. Haga que el niño la imite cuando usted se seque la cara y las manos.
2. Elógielo por secarse bien.
3. Anímelo a que juegue con agua lavando y secando muñecas.
4. Haga que el niño use una toalla de manos en lugar de una de baño para que él pueda manejarla más fácilmente.
5. Déle al niño una toalla especial para él. Póngale decoraciones o su nombre.
6. Recompense al niño por secarse bien, dejándolo que use loción para manos que le permitirá practicar un movimiento parecido al de lavarse y secarse.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 28

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Sorbe líquido de un vaso o taza usando una paja.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque una paja grande de plástico en el líquido y tápele la punta con el dedo; el líquido ya se quedará en la paja. Con la paja en posición horizontal póngala en la boca del niño. Usted sentirá presión sobre el dedo cuando el niño succione y usted puede dejar salir un poco de líquido con cada movimiento de succión. Baje gradualmente la paja a su posición vertical normal.
2. Corte la paja en 2, póngala en una taza y anime al niño a que tome su bebida favorita. Para aumentar su sed déle al niño galletas saladas antes de darle la paja. Elógielo si lo hace.
3. Empiece con una paja muy pequeña y aumente gradualmente el tamaño de ésta.
4. Utilice una taza pequeña de plástico suave herméticamente cerrada y corte un agujerito en la tapa. Pase a través de éste un pequeño tubo de plástico. Al oprimir los costados de la taza empezará a subir el líquido lo que hará la succión inicial más fácil. Haga que el adulto o el niño apriete la taza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Excava en la comida con tenedor.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño comidas que puedan cogerse fácilmente con el tenedor (pedazos grandes de verduras semi-duras, carne, trozos de fruta) y que le sean atractivas al niño.
2. Pídale que use el tenedor al comer. Ponga una cuchara en la mesa sólo cuando sirve en plato hondo, o quizás para que termine la comida si se cansa.
3. Elogie al niño por comer con tenedor.
4. A manera de juego mueva frijoles con el tenedor de un tazón a otro.
5. Ponga su mano sobre la del niño y ayúdelo a poner la comida en el tenedor. Disminuya gradualmente la ayuda hasta que el niño lo haga solo y elógielo por hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Mastica y traga únicamente sustancias comestibles.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga delante del niño 2 objetos, uno comestible y el otro no y pregúntele al niño cuál se come. Elógielo si responde bien. Cuando el niño ha dominado esta tarea, utilice ilustraciones de sustancias comestibles y no comestibles y repita el procedimiento.
2. Elogie al niño por no ponerse juguetes en la boca.
3. Si el niño se pone objetos no comestibles en la boca dígale que se los saque y explíquele por qué no debe hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 31

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se seca las manos sin ayuda cuando se le da una toalla.

QUE DEBE HACERSE:

1. Enséñele al niño a secarse las manos, dándole instrucciones y mostrándole cómo se seca usted las suyas. Haga que él la imite. Haga de esto una responsabilidad diaria del niño. Elógielo por secarse bien las manos.
2. Séquese usted las manos al mismo tiempo que se las seca el niño. Anímelo a que se seque toda el agua de las manos.
3. Tenga una toalla especial para el niño. Póngale su nombre o haga una cara de animal en ella.
4. Coloque un toallero al alcance del niño para que pueda coger la toalla y colgarla por sí solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 32

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Avisa que quiere ir al baño, aun cuando sea demasiado tarde para evitar accidentes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Esté pendiente de la hora y pregúntele al niño si necesita ir al baño.
2. Evite el empleo de ropa muy ajustada o difícil de quitar. Tenga al niño en calzones gruesos en lugar de pañales.
3. Recuérdele periódicamente y elógielo generosamente cuando le pide que lo lleve al baño.
4. Pase por alto los accidentes, no cambie al niño inmediatamente y anímelo a que por sí solo se cambia la mayor parte de la ropa.
5. Haga que los miembros de la familia le den el ejemplo avisando que quieren ir al baño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 33

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Aprende a no babear.

QUE DEBE HACERSE:

1. Hay que recordar al niño que debe cerrar la boca y tragar la saliva. Eso le ayudará a darse cuenta de la necesidad de tragar.
2. Haga que el niño imite el sonido que usted hace al "absorber". Luego recuérdele al niño que trague.
3. El emplear una paja para beber líquidos y luego bebidas espesas (helado batido) ayuda al niño a practicar y ejercitarse en absorber y tragar.
4. El soplar pelotas de "ping pong" o de algodón encima de una mesa, hacer burbujas de jabón y soplar pitos y silbatos proporciona ejercicios para los músculos de la boca, los labios y la lengua.
5. El mascar chicle o fruta seca también controla el babeo mientras se esté masticando.
6. Póngale una pequeña cantidad de gelatina comercial seca entre el labio inferior y los dientes. A medida que se junte la saliva el niño probará el sabor de la gelatina y se animará a tragar.
7. Con una botella de plástico póngale al niño un poco de refresco al clima (al tiempo) entre el labio inferior y los dientes y dígale que se lo trague. El niño asociará el líquido en la parte delantera de su boca con la acción de tragar.
8. El ponerle al niño en los labios miel o mantequilla de cacahuete (maní) y animarlo a lamerla le hará ejercitar los músculos de la lengua y los labios.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 34

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Orina y defeca en la bacinica (orinal) 3 veces a la semana cuando lo sientan en ella.

QUE DEBE HACERSE:

1. Si el niño no permanece seco durante períodos de por lo menos 2 horas, no está aún preparado para el entrenamiento.
2. Deje que el niño la observe a usted y al resto de la familia usando el baño. Déjelo escuchar y mirar el resultado.
3. Esté pendiente de la hora y cuando usted crea que el niño está a punto de mojarse, póngalo en la bacinica (orinal). No obligue al niño a sentarse más de 5 minutos. Quédese con el niño mientras esté sentado.
4. Emplee las mismas palabras cada vez que usted se refiera al baño, como "bacinica, pipi, popo," etc.
5. Si el niño parece molesto, suspenda la práctica unos días y luego inténtelo nuevamente.
6. Anime y elogie al niño si tiene éxito en sus esfuerzos y déjelo jalar (descargar) el inodoro (excusado) como premio.
7. NO lo regañe ni lo castigue.
8. Déle al niño jugo de naranja 10 minutos antes de ponerlo en la bacinica (orinal).
9. El hacer correr agua en el lavabo o ponerle la mano al niño en agua tibia puede ayudar a aumentar la posibilidad de que orine.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 35

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se pone los zapatos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con zapatos que sean por lo menos un tamaño más grande. Enséñele al niño cómo colocárselos en los pies, meter las puntas de los pies y jalar (tirar) el zapato sobre el talón. Reduzca el tamaño del zapato hasta el número que el niño calza. Repita la actividad y elogie al niño diciéndole: "Bueno, estás aprendiendo a ponerte los zapatos tú solito".
2. Empiece con zapatos con tacones y talones de cuero duro. Luego haga que lo intente con zapatos de tenis o zapatillas.
3. Haga que juegue con las muñecas poniéndoles y quitándoles los zapatos.
4. Al principio póngale usted la mayor parte del zapato y deje que él meta el talón. Cuando él pueda hacer esto, póngale sólo la mitad del zapato. Deje que el niño haga más por sí solo.
5. Enséñele al niño a aflojar los cordones (cintas) si usa zapatos de amarrar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 36

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se cepilla los dientes imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Guarde el cepillo de dientes y la pasta del niño en un lugar especial.
2. Cepíllese usted los dientes a la misma hora que el niño para que él pueda observarla e imitar sus movimientos. Elógielo si puede hacerlo.
3. Al principio guíe físicamente al niño mientras se cepilla los dientes. Reduzca gradualmente la ayuda a medida que adquiere destreza.
4. Deje que el niño se mire en el espejo mientras se cepilla los dientes.
5. Al principio, ponga su mano sobre la del niño y ayúdele a hacer el movimiento hacia arriba y hacia abajo. Continúe dándole por lo menos instrucciones verbales hasta que el niño pueda cepillarse adecuadamente los dientes imitándola.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 37

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se quita ropa sencilla que ya está desabrochada.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que sea responsabilidad del niño el quitarse el vestido o pantalones todas las noches. Continúe animándolo y déjelo practicar. Felicite al niño por ser un hombrecito (mujercita).
2. Déle al niño una aplicación engomada para que la pegue en un cuadro, cada vez que se quita la ropa sin ayuda.
3. Hágalo practicar desvistiendo muñecas.
4. Al principio, no espere que el niño se desvista completamente solo. Empiece con 1 ó 2 prendas. Cuando se las pueda quitar, añada otra.
5. Cualquiera que sea la prenda de vestir que usted elija para empezar a enseñarle al niño, déle ayuda física e instrucciones verbales. Elimine gradualmente la ayuda física y verbal a medida que el niño adquiere destreza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 38

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Usa el baño para defecar; sólo tiene un accidente diurno por semana.

QUE DEBE HACERSE:

1. El niño debe tener cierta regularidad en sus movimientos intestinales antes de que se espere que use el baño regularmente. Antes de iniciar el entrenamiento, haga una gráfica de los movimientos intestinales del niño durante una semana. Usela como guía para saber cuándo debe llevarlo al baño.
2. Anime al niño y permítale que observe a otros miembros de la familia. Exagere usted un poco sus expresiones y déjelo ver los resultados antes de descargar el inodoro (excusado).
3. Cuando se le mueva el intestino con regularidad, póngalo en la bacinica (orinal) a la misma hora más o menos cada día. Esté atento a las expresiones que le indiquen a usted que el niño quiere ir al baño. Anímelo y elógielo si tiene éxito en sus esfuerzos. Deje que el niño ayude a hacer su propio gráfica.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 39

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Obtiene agua de la llave (grifo) sin ayuda, cuando se le proporciona un banquito.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tenga un banquito disponible para que el niño alcance el lavabo. Póngale una marca en la llave de agua fría para que sepa cuál debe abrir. Al principio use un vaso de plástico.
2. Muéstrele cómo alcanzar un vaso y cómo abrir y cerrar la llave. Hable acerca de lo que usted está haciendo mientras lo hace.
3. Cuando el niño pida agua, vaya con él al baño, déle instrucciones y ayúdelo en lo que necesite para que él mismo se sirva el agua. Cuando él haya demostrado que lo puede hacer, no vaya con él pero recuérdele el procedimiento que debe seguir.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 40

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se lava las manos y la cara con jabón cuando el adulto regula el agua.

QUE DEBE HACERSE:

1. Lávese usted las manos y la cara y anime al niño a que imite sus movimientos.
2. Déle al niño instrucciones a medida que se lava las manos y la cara hasta que ya no necesite ayuda verbal. Elógielo por lavarse las manos y la cara sin ninguna ayuda.
3. Deje que el niño se mire en el espejo. Píntele una marca de tiza de color en la cara y déjelo que vea si él puede lavársela.
4. Ponga el tapón en el lavabo y llénelo de agua para el niño. Déjelo que se lave las manos y la cara solo y que destape el lavabo. Ponga un tablero en el baño donde él pueda registrar que lo ha hecho. Ponga en la pared ilustraciones de los pasos que él debe seguir, de modo que no necesite tanta supervisión.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 41

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Avisa que quiere ir al baño durante el día con tiempo para evitar accidentes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Vista al niño con pantalones de elástico en la cintura para que sea fácil quitárselos. Póngale calzoncitos gruesos.
2. Poco a poco deje de poner al niño en el inodoro (excusado) regularmente y pídale que empiece a decirle cuando tiene necesidad de ir al baño. Si usa el inodoro no deje de proporcionarle un banquito para que pueda subirse por sí solo.
3. Si el niño está jugando afuera, observe cuidadosamente cuando da señales de que necesita ir al baño y pregúntele a intervalos regulares si quiere ir.
4. Recuérdele, alábelo y prémielo por decirle que tiene que ir al baño. Por ejemplo, tenga un tablero en la pared y dibuje en él una cara feliz cuando le dice que tiene que ir al baño y luego va.
5. Cuando lleve al niño a un lugar que no le es conocido, asegúrese de decirle dónde está el baño o de hacerle saber que hay uno disponible a fin de evitar accidentes.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 42

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Pone su abrigo en una percha colocada a la altura del niño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cosa una cadena de metal en forma de semi-círculo en la parte interior del cuello del abrigo del niño. Haga que él la coja y cuelgue el abrigo en una percha que pueda alcanzar.
2. Haga que practique colgando en la percha agarradores para ollas con presillas. Empiece con una presilla grande cosida en la parte interior del abrigo del niño y, gradualmente, cosa una más pequeña hasta llegar al tamaño normal.
3. Practique esta actividad en el momento oportuno. Cuando el niño entre en la casa con el abrigo puesto, haga que lo cuelgue.
4. Ponga el nombre del niño o un animal engomado cerca de la percha para que el niño sepa que es el lugar especial para colgar su abrigo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 43

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Permanece seco durante las siestas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño en la bacinica (orinal) justo antes de la siesta.
2. Limite la ingestión de líquidos antes de la siesta.
3. Elogie al niño por permanecer seco y no lo castigue ni le regañe si moja la cama. Haga que le ayude a cambiar las sábanas si están mojadas. Use una sábana de plástico para el colchón.
4. Vaya donde el niño en cuanto se despierte. Si está seco, llévelo al baño inmediatamente.
5. Si oye al niño despertándose, entre y haga que vaya al baño inmediatamente. Muchos niños se mojan cuando se están despertando.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 44

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Evita peligros como las esquinas de los muebles, escaleras sin barrandal.

QUE DEBE HACERSE:

1. Llévelo a las escaleras o a muebles con salientes. Explíquele el peligro y enséñele a evitarlo.
2. Coloque una señal (papel rojo) en el área para recordarle el peligro cuando esté cerca.
3. Si el niño se lastima accidentalmente por no estar alerta al peligro, no lo castigue aún más, sino aproveche la oportunidad para hablarle acerca de cómo evitar el peligro en el futuro.

PortageGuide

© 1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Usa una servilleta cuando se le recuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a que use la servilleta dándole servilletas de colores y con dibujos.
2. Haga que imite a otros miembros de la familia y elógielo cuando lo haga.
3. Recuérdele que use la servilleta y si es necesario ayúdelo a usarla, dejando gradualmente que el niño haga cada vez más por sí solo.
4. Pídale al niño que ponga las servilletas en la mesa antes de cada comida.
5. Haga que juegue a "tomar el té" con las muñecas y enfatice el uso de servilletas.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 46

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Ensarta la comida con un tenedor y se la lleva a la boca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use comida atractiva que sea fácil de ensartar en el tenedor pero que no se desbarate (plátano, bizcocho, salchicha). Deje que el niño use la cuchara para arvejas (guisantes), frijoles, lentejas, etc.
2. Muéstrele cómo ensartar la comida con el tenedor y comérsela. Elogie al niño si la imita correctamente.
3. Al principio guíele la mano y déle indicaciones. A medida que se vuelva más diestro retire la ayuda. Elógielo y anímelo cuando pueda hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 47

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Sirve líquidos de una jarra pequeña (¼ l.) (6-8 oz.) al vaso, sin ayuda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Enséñele al niño cómo colocar el vaso e inclinar la jarra para servir el líquido. Déjelo practicar con agua en el lavabo.
2. Déjelo servirse el líquido en su propio vaso con una pequeña jarra que esté sólo parcialmente llena. Juegue con él a "tomar el té" con vajilla de juguete.
3. Muéstrele cómo servir líquidos de un objeto pequeño a otro.
4. Anímelo a que juegue con agua, empleando una jarra y una taza.
5. Use agua teñida para interesar al niño. Emplee arroz en vez de agua para servir de la jarra.
6. Use jarra y vaso de plástico para evitar que se rompan.
7. Deje que el niño practique sirviendo agua en envases de diversos tamaños mientras juega en la tina (bañera).
8. Deje que el niño le ayude a regar plantas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 48

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se desabrocha la ropa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque usted broches en pedazos de tela y haga que el niño los desabroche.
2. Emplee prendas de vestir que no se usen o ropa de muñeca para que el niño aprenda a desabrochar.
3. Empiece ayudando al niño a jalar (tirar) el broche. Reduzca poco a poco la ayuda. Sostenga usted la tela y haga que el niño jale (tire); luego haga que coja un lado y jale (tire) el otro.
4. Cuando el niño sea capaz de desabrochar, haga que practique la actividad en una prenda de vestir que él lleve puesta.
5. Haga que la actividad sea útil para el niño: cuando él pueda desabrocharse la ropa deje que él asuma la responsabilidad de hacerlo cuando se desvista.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 49

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se lava los brazos y las piernas cuando se le baña.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee 2 esponjas de baño, una para usted y la otra para el niño. Ponga jabón en la esponja y anímelo a que se lave los brazos y las piernas. Elogie al niño por lavarse solo. Haga que imite sus movimientos con su esponja.
2. Para hacer del baño una situación placentera, déjelo que juegue en la tina (bañera) con juguetes, burbujas, etc.
3. Dibuje con tiza caras felices en una muñeca o en el cuerpo del niño y hágalo que las quite restregándolas.
4. Cuando meta usted al niño en la tina (bañera) déle tiempo para que se lave los brazos y las piernas sin la supervisión directa de usted. Cuando termine de bañarlo elógielo por lo que hizo. Hágalo que sepa que ésta es su responsabilidad.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 50

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se pone los calcetines.

QUE DEBE HACERSE:

1. Póngale al niño el calcetín casi totalmente. Con sus manos sobre las de él jálelo (tírelo) hacia arriba y elogie al niño. Gradualmente vaya usted poniéndole menos el calcetín. Vaya disminuyendo la ayuda física hasta que el niño pueda coger y jalar (tirar de) el calcetín por sí solo.
2. Comience con calcetines grandes que sean fáciles de poner y quitar y luego use calcetines del tamaño que usa el niño.
3. Cerciórese de mostrar al niño dónde se pone el talón del calcetín.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 51

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Se pone el abrigo, el suéter, la camisa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con una camisa de manga corta. Emplee una prenda una o dos tallas más grandes.
2. Haga que el niño meta un brazo en el abrigo, que alcance por detrás con el otro brazo y lo meta en la manga. Al principio sosténgale el abrigo. Disminuya gradualmente la ayuda.
3. Coloque el abrigo en una mesa baja con el cuello hacia el niño y la abertura hacia arriba. Haga que coloque sus brazos en las mangas y que se pase el abrigo sobre la cabeza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 52

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Encuentra la parte delantera de la ropa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cosa marcas en la parte de atrás de la ropa para ayudar al niño a distinguir entre la parte de adelante y la de atrás. Haga lo mismo con la ropa de las muñecas.
2. Elogie al niño por ponerse bien la ropa.
3. Muéstrele la parte de adelante y la de atrás de su propia ropa. Describa y señale las diferencias importantes entre las 2 partes (bolsillos, cierres, botones, etc.).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 53

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Come por sí solo toda la comida.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño coma sus comidas con la familia. Póngale un puesto (lugar) con tenedor, cuchara, plato y vaso.
2. Anime al niño a que coma por sí solo. Préstele más atención por comer solo que por no hacerlo. Si no come por sí solo, pídale que lo haga y ayúdelo físicamente.
3. Coloque un tablero cerca de la mesa y pegue una cara sonriente o un animal cada vez que coma por sí solo.
4. Sírvale al niño pequeñas cantidades de comida.
5. Coloque debajo del plato del niño un obsequio (calcomanía o dibujo) con el que pueda quedarse si se come toda la comida.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 54

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se pone camisas cerradas y ropa que tiene broches si se le ayuda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Póngale la camisa sobre la cabeza y continúe sosteniéndola mientras él mete los brazos y jala (tira de) la camisa hacia abajo.
2. Ponga el abrigo del niño en el suelo, con el cuello hacia el niño. El se agacha, pone los brazos en las mangas y se pasa el abrigo por encima de la cabeza. Elogie al niño a medida que es capaz de hacer más sin ayuda. Anímelo a que se vista sin ayuda y elógielo si tiene éxito. Explíquele cómo funcionan los broches mientras usted los abrocha. Anime al niño a que trate de abrocharlos.
3. Ponga pequeños obsequios para el niño en cosas que pueden desabrocharse (carteras, bolsillos con broches, etc.).
4. Deje que el niño se vista solo aunque esto lleve más tiempo. El debe saber que usted espera que él lo haga. Planee su horario de actividades dejando tiempo extra para que él se vista por la mañana, y para que usted no tenga que hacerlo por él por falta de tiempo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 55

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se limpia la nariz cuando se le recuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque los pañuelos de papel donde el niño los pueda alcanzar fácilmente. Dígale cuándo debe usarlos y elógielo por limpiarse la nariz y por arrojar el papel en el cesto de los papeles.
2. Muéstrele al niño cómo debe limpiarse la nariz. Haga que la imite. Elógielo por limpiarse la nariz cuando usted se lo recuerda.
3. Tenga un pañuelo especial para uso del niño.
4. Deje que el niño lleve un paquete pequeño de pañuelos de papel en el bolsillo, especialmente si está resfriado.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 56

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se despierta seco 2 de cada 7 mañanas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pregúntele al niño si ha ido al baño inmediatamente antes de que se acueste. Si no lo ha hecho, llévelo o recuérdele que lo haga.
2. No le ponga pañales al niño por la noche. Emplee una sábana de plástico para proteger el colchón.
3. Limite la cantidad de líquido que toma el niño después de la cena.
4. Despiértelo y llévelo al baño antes de que usted se acueste.
5. Elógielo o prémielo con alguna actividad especial cuando permanezca seco toda la noche. Se pueden pegar aplicaciones engomadas de caras sonrientes o cualquier otra figura en un tablero o en la puerta del baño, por cada noche que permanezca seco. Si el niño tiene un accidente, no lo critique pero pídale que le ayude a cambiar las sábanas.
6. Si el niño tiene dificultad para permanecer seco toda la noche, trate de tocarlo cada 2 horas una noche para saber a qué hora se moja. Ponga el despertador de modo que usted pueda despertarlo para ir al baño antes de la hora que generalmente se moja.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 57

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Los varones orinan de pie en el baño (inodoro, excusado).

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que otros varones de la casa le sirvan de modelo al niño.
2. Dígale al niño que se ponga de pie frente al baño, se sostenga el pene y orine. Elógielo, diciéndole que es un hombrecito cuando orina de pie. Al principio no espere que acierte perfectamente. Tal vez sea necesario usar un banquito.
3. Haga "botes" de hojas de papel higiénico y anime al niño a que les "dé" y los hunda, o haga flotar una pelota de tenis de mesa en el baño y dígale al niño que trate de "darle".
4. Ponga un tablero en el baño. Deje que el niño ponga una cara sonriente o una aplicación cuando orina de pie.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 58

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se viste y se desviste completamente, pero no se abrocha, el 75% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Anime al niño a que tome la iniciativa para vestirse. Elógielo por hacerlo.
2. Deje que el niño se vista solo aun cuando esto lleve más tiempo. Elógielo cuando lo haga.
3. Anímelo a que vista muñecas. Háblele al niño acerca de las diferencias que hay en la ropa, qué se usa para acostarse, en la casa, para salir, cuando llueve, etc.
4. Deje que el niño empiece a elegir la ropa que se va a poner dándole opciones: "¿Hoy quieres ponerte la camisa roja o la azul?".
5. Empiece diciéndole al niño que es hora de vestirse o desvestirse; acompáñelo y déle instrucciones. Gradualmente, déjelo solo; dígale únicamente que es hora de vestirse. Ponga una aplicación en el tablero cuando el niño lo hace sin ayuda.
6. Por la noche ayude al niño a seleccionar la ropa para el día siguiente. Póngala donde el niño pueda alcanzarla fácilmente. Haga lo mismo con la piyama. Cuando es hora de vestirse, dígale que su ropa está lista y que debe ponérsela. Reduzca gradualmente la ayuda, sacando solamente la ropa que el niño no puede alcanzar y déjelo que saque su propia ropa interior, zapatos y calcetines.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 59

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se abrocha los ganchos y los broches de la ropa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cosa broches y ganchos en pedazos de tela. Ayude al niño a abrochar o enganchar. Disminuya gradualmente la ayuda.
2. Haga que el niño la observe abrochar o enganchar mientras le describe lo que va haciendo. Pídale que haga lo mismo mientras usted le da instrucciones.
3. Coloque broches o ganchos en el reverso de caras felices o animales dibujados en tela. Haga que el niño practique abrochándolos o enganchándolos en un cuadro de tela.
4. Al comienzo, sostenga usted la hembra del broche y haga que el niño empuje el macho. Gradualmente, deje que el niño sujete la hembra del broche a medida que coloca al macho encima.
5. Sostenga la hembra del gancho y deje que el niño enganche la otra parte. A medida que el niño adquiera destreza, déjelo que coja la hembra mientras coloca el gancho.
6. Al comienzo, emplee broches o ganchos muy grandes, reduciendo gradualmente su tamaño.
7. Haga que practique con la ropa en una mesa o en otra persona. Cuando el niño pueda hacerlo déjelo que practique en la ropa que tiene puesta. Haga "cinturones" con retazos de tela, poniéndoles broches y ganchos. Deje que el niño se los ponga y los abroche o enganche.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 60

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se suena cuando se le recuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Enséñele al niño a sonarse. Demuéstreselo a medida que usted le describe cómo hacerlo.
2. Al comienzo, ayude al niño guiándole las manos y diciéndole cuando debe sonarse.
3. Cuando el niño necesite sonarse, dígale que lo haga o que se limpie la nariz. Elógielo cuando lo haga.
4. Haga que el niño lleve ropa con bolsillo. Déle un pañuelo de tela o de papel para llevar en el bolsillo. Elógielo cuando lo use por sí solo o recuérdeselo cuando sea necesario.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 61

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Evita peligros comunes (cristales rotos).

QUE DEBE HACERSE:

1. Explíquele al niño por qué ciertos objetos y áreas de la casa son peligrosos. Recuérdele por qué no debe tocar una estufa (cocina, hornilla) caliente.
2. Emplee ilustraciones de peligros comunes, mezcladas con otras de cosas inofensivas. Pregúntele al niño qué ilustración indica peligro y cuál es inofensiva.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 62

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Cuelga el abrigo en un gancho y lo pone en una barra baja cuando se le dan instrucciones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tenga siempre un gancho al alcance del niño.
2. Recuérdele que cuelgue el abrigo y anímelo a que lo haga.
3. Elógielo cuando cuelgue el abrigo. Si se le olvida y tira el abrigo al suelo o sobre la cama, haga que se vuelva a poner el abrigo, que salga y que regrese inmediatamente a la casa para colgarlo.
4. Coloque el abrigo en el suelo y muéstrele al niño cómo poner el gancho en las mangas y hombros. Recójalo y cuélguelo en una barra baja.
5. Si es posible, use un gancho pequeño de plástico o madera adecuado al tamaño del abrigo del niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 63

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se cepilla los dientes cuando se le dan instrucciones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee un cepillo pequeño y deje que el niño lo moje. Primero él puede cepillarse sin dentífrico, pero luego ponga una pequeña cantidad de pasta de dientes.
2. Haga que el niño se cepille los dientes a la misma hora que lo hace usted y anímelo a que imite sus acciones. Deje que se observe a sí mismo y la observe a usted en un espejo colocado a una altura donde él pueda verse.
3. Sea constante en esta actividad. Anime y ayude al niño a cepillarse los dientes 2 veces al día, aproximadamente a la misma hora cada día.
4. Guarde el cepillo y el dentífrico del niño en un lugar especial donde él pueda encontrarlos cada día.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 64

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se pone mitones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo encaja toda la mano en el mitón con un lugar especial para el dedo pulgar.
2. Emplee un mitón de tamaño cómodo para el niño. Trate de no usar mitones pequeños o excesivamente grandes.
3. Use mitones que representen cabezas de animales (botones por ojos, boca pintada de rojo entre el pulgar y la mano) para estimular al niño.
4. Al principio, ayúdele a ponerse los mitones. Reduzca la ayuda a medida que el niño adquiere destreza.
5. Haga que el niño practique poniéndose un mitón con la mano libre y adquiera destreza antes de enseñarle a ponerse el otro mitón con la mano que ya está enguantada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 65

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Desabotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre mesa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tome un pedazo de tela, córtela por la mitad y en un lado haga un ojal de unos 2 cm. (¾"). En el otro lado cosa un botón de un poco más de 1 cm. (½"). Muéstrele al niño cómo se abotona guiándole las manos. Saque parcialmente el botón por el ojal y deje que el niño termine de desabotonarlo. Disminuya la ayuda hasta que él desabotone solo.
2. Ponga un abrigo o pedazo de tela con botones sobre la mesa o en el suelo para que él pueda manipular más fácilmente los botones y el material.
3. Anímelo a que le desabotone a usted el vestido o camisa y déjelo desabotonarse su propia ropa. Elogie al niño a medida que adquiere más destreza.
4. Envuelva un rompecabezas en un pedazo de tela que tenga 3 ojales grandes. Haga que el niño desabotone la tela para sacar el rompecabezas. Si el material es elástico, se pueden envolver objetos de distintos tamaños.
5. Corte un ojal grande en el centro de varios pedazos de fieltro. Ponga un botón grande en un cordón y amárrelo a través de 2 perforaciones que haya hecho en el centro de una tapa de plástico. Abotone los pedazos de fieltro y deje que el niño los desabotone para sacarlos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 66

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Abotona botones grandes en un tablero de botones o en una chaqueta colocada sobre una mesa.

QUE DEBE HACERSE:

1. El botón debe medir 1 cm. (½") y el ojal casi 2 cm. (¾"). Trabaje con el material sobre una mesa o en el suelo para que sea más fácil manejarlo.
2. Muéstrele al niño, paso por paso, cómo poner el botón a través del ojal y ayúdele a que la imite. Elogie al niño a medida que aprende.
3. Empiece colocando usted casi todo el botón en el ojal y dejando que el niño termine la tarea. Gradualmente, déjelo que haga cada vez más por sí solo. Continúe elogiándolo a medida que el niño adquiere destreza.
4. Emplee pedazos de fieltro con ojales y un botón grande en una cuerda amarrada a una tapa de plástico.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 67

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se pone las botas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele cómo ponerse las botas, tirando de ellas. Ayúdele al niño mientras trata de ponérselas y elógielo por sus esfuerzos. Ayúdele a tirar si tiene dificultades pero reduzca poco a poco la ayuda a medida que se adquiere más destreza.
2. Practique con botas que le queden un poco grandes. Cuando sepa ponerse las botas, haga que use botas del tamaño apropiado.
3. Si el niño tiene puestos zapatos de gamuza o tela que se pegue al forro de la bota y haga difícil el que se la ponga, póngale una bolsa de plástico sobre el zapato para que resbale fácilmente dentro de la bota.
4. Haga que el niño se ponga las botas sólo cuando lleva puestos los calcetines (medias).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 68

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Busca un trapo para limpiar lo que ha derramado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tenga un trapo o esponja en un lugar especial para limpiar lo que se derrama.
2. Anime a todos los miembros de la familia a que sirvan de modelo, limpiando lo que derraman.
3. No castigue si algo se derrama accidentalmente.
4. Elogie al niño cuando limpie más o menos bien lo que se derrama.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 69

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Evita los venenos y otras sustancias dañinas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque etiquetas en los envases de sustancias venenosas y dígale al niño que no las toque. Emplee calcomanías con caras que asusten.
2. Ponga frente al niño varias botellas, algunas con estas calcomanías y otras con etiquetas normales. Haga que el niño clasifique las botellas de modo que pueda reconocer las etiquetas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 70

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se desabotona la ropa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee ropa que tenga botones por delante. Elogie al niño cuando se desabotone bien.
2. Haga que el niño se ponga ropa con botones grandes y que practique desabotonándosela. Reduzca gradualmente el tamaño de los botones. Ayúdelo verbal y físicamente cuando sea necesario.
3. Al comienzo, desabotone usted todos los botones menos uno y haga que el niño desabotone éste. Aumente poco a poco el número de botones que él debe desabotonar en cada intento.
4. Desabotone parcialmente cada botón y deje que el niño termine la tarea. Déle instrucciones verbales a medida que él lo hace. Haga usted cada vez menos hasta que el niño pueda desabotonarse sin ayuda.
5. Cuando pueda desabotonarse su propia ropa, haga que esto sea su responsabilidad al desvestirse. No se olvide de elogiarlo cuando se desabotona solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 71

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se abotona la ropa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño se ponga un suéter o camisa con botones grandes y que se ejercite abotonándolos. Gradualmente reduzca el tamaño del botón pero préstele ayuda verbal y física si es necesario.
2. Si el abrigo del niño tiene botones, anímelo a que se lo abotone para que pueda salir. Si es necesario, ayúdele a pasar parte del botón por el ojal.
3. Túrnese con el niño para abotonar. Abotone usted uno de los botones y haga que él abotone otro.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 72

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Retira sus platos y cubiertos de la mesa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño dónde debe poner sus platos y desperdicios. Cerciórese de que los otros miembros de la familia quiten sus platos para que el niño pueda imitarlos.
2. Haga que éstas sean tareas diarias para toda la familia y elogie al niño cuando ayuda.
3. Emplee platos irrompibles.
4. Al principio, ayude al niño o recuérdele que retire sus platos y cubiertos. Más tarde, elógielo sólo cuando él inicia y completa la actividad sin ayuda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 73

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Engancha el pie de la cremallera (cierre relámpago) en la base.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño como enganchar el pie del cierre en la base.
2. Sostenga la base cuando él mete el pie y cierra la cremallera.
3. Cerciórese de que la base funciona fácilmente.
4. Ensaye la actividad con una prenda de vestir colocada sobre la mesa, luego avance hasta hacerlo con la ropa que lleva puesta el niño.
5. Elógielo cuando engancha el pie en la base y cierra la cremallera sin ayuda.
6. Al principio, use una cremallera grande y, poco a poco, otras más pequeñas. Empiece enseñándole a manipular la cremallera sobre la mesa, antes de hacer que el niño la haga funcionar en prendas que tiene puestas.
7. Cosa una cremallera grande de 2 piezas en tiras de tela fuerte de doble grueso. El niño puede practicar con estas 2 piezas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 -5 años

TITULO: Se lava las manos y la cara.

QUE DEBE HACERSE:

1. Quizás sea necesario recordarle al niño cuando debe lavarse las manos y la cara.
2. Elógielo cada vez que completa la tarea con éxito.
3. Deje que el niño tenga jabón, toalla y esponja especiales en un lugar que pueda alcanzar.
4. Proporciónele un banquito si lo necesita para verse en el espejo o alcanzar la llave (grifo).
5. Al comienzo, muéstrele al niño cómo se usa la esponja para lavarse la cara y las manos. Ayúdelo si es necesario. Gradualmente, elimine la ayuda, hasta que el niño sólo requiera indicaciones verbales y finalmente pueda lavarse la cara y las manos sin ayuda.
6. Coloque un tablero en el baño y deje que el niño ponga una cara sonriente y limpia cuando complete con éxito la tarea por sí solo. Haga que el niño destape el lavabo y cuelgue la toalla antes de elogiarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Emplea los cubiertos apropiados para comer.

QUE DEBE HACERSE:

1. En la mesa sea usted un buen modelo para el niño empleando los cubiertos apropiados. Hable acerca de qué cubierto usa y por qué.
2. Repase antes de cada comida qué cubierto se debe usar para cada alimento. Después, haga que el niño se lo repita si puede.
3. Elogie al niño al final de cada comida si usa los cubiertos adecuados.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 76

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se despierta durante la noche para ir al baño o permanece seco toda la noche.

QUE DEBE HACERSE:

1. Limite la cantidad de líquidos que bebe el niño antes de acostarse.
2. Durante la noche, deje una luz encendida en el baño y en el dormitorio si el niño las necesita.
3. Use un tablero con figuras engomadas y elogie al niño cuando permanece seco.
4. Si la cama está mojada por la mañana, pídale al niño que ayude a cambiar las sábanas pero no lo castigue ni lo regañe. Emplee una sábana plástica para cubrir el colchón.
5. Al comienzo, despierte al niño a una hora fija durante la noche para que vaya al baño. Haga que, poco a poco, él asuma la responsabilidad de levantarse.
6. Si el baño y el dormitorio del niño se encuentran en distintos pisos, deje una bacinica (orinal) en el dormitorio del niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 77

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se limpia la nariz y se suena el 75% de las veces cuando necesita y sin que se le recuerde.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tenga pañuelos de papel al alcance del niño en los baños y en los dormitorios. Fomente y alabe el uso de ellos.
2. Si el niño tiene un resfriado fuerte, déle un paquete pequeño de pañuelos de papel para que lo lleve consigo.
3. Déle al niño un pañuelo para que lo lleve en el bolsillo.
4. Elogie al niño cada vez que se limpia la nariz o se suena sin que se le recuerde.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 78

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se baña solo, pero no se lava la espalda, el cuello y las orejas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee una esterilla de goma en la tina (bañera) para que no se resbale el niño.
2. Recuérdele que se lave todas las partes del cuerpo.
3. El niño puede usar un pequeño bote u otro juguete que flote, si ayuda a bañarse.
4. Emplee una esponja en forma de animal para lavarlo.
5. Si se lava bien, déjelo escoger entre 2 toallas de distintos colores.
6. Cuando ponga al niño en la tina (bañera) dígale cuánto tiempo tiene para bañarse. Si es necesario, coloque un despertador. Dígale que usted espera que esté limpio cuando suene. Compruebe si se ha lavado bien en el tiempo señalado y elógielo si lo ha hecho.
7. Haga que se bañe unos 10 ó 15 minutos antes de su programa favorito de televisión, de modo que tenga el incentivo de bañarse y estar limpio a tiempo para ver el programa.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 79

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Emplea un cuchillo para untar sustancias blandas en la tostada.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mantenga la mantequilla o margarina blandas. Use tostadas, ya que éstas no se rompen fácilmente.
2. Emplee un cuchillo sin filo, con un mango grande fácil de coger.
3. Muéstrele al niño cómo se unta y anímelo a que la imite.
4. Déle mantequilla de cacahuete (maní) o mermelada como recompensa.
5. Guíele la mano y reduzca gradualmente la ayuda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se abrocha y desabrocha las hebillas del cinturón de los vestidos o pantalones y de los zapatos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ayude, físicamente, al niño a abrochar y desabrochar la hebilla. Reduzca la ayuda gradualmente.
2. Practique con el cinturón sobre la mesa. Cuando el niño adquiera destreza en esto, hágalo practicar con el cinturón puesto.
3. Al principio use una correa de hebilla grande. Cuando el niño ya sepa abrocharla, reduzca el tamaño de la hebilla hasta que sea del tamaño del cinturón del niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se viste completamente y hasta se abrocha todos los broches delanteros pero no se amarra las cintas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Saque la ropa, colocándola en el orden en que el niño se la debe poner, y ayúdele a escoger la ropa apropiada para las condiciones del tiempo.
2. Anímelo a que se vista por sí solo; elógielo y felicítelo si lo hace. Haga que el vestirse sea su tarea diaria y déle suficiente tiempo para que lo haga.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 82

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se sirve mientras uno de sus padres le sostiene la fuente con la comida.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee platos de plástico y un cucharón de servir.
2. Guíele la mano al niño durante sus primeros intentos.
3. Sostenga la fuente cerca del plato del niño para evitar que derrame.
4. Elógielo cuando tiene éxito.
5. Coloque la fuente frente al plato, a la derecha si el niño es zurdo, y a la izquierda si es diestro.
6. Déle instrucciones para asegurarse de que se sirve una porción apropiada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 83

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Cuando se le dan indicaciones verbales, ayuda a poner la mesa colocando bien los platos, servilletas y cubiertos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque los cubiertos en el cajón, separando los cuchillos, tenedores y cucharas.
2. Ayúdele al niño a contar el número de cubiertos que se necesita.
3. Guarde los platos en una alacena baja para que el niño pueda ayudar o coloque los platos donde él pueda alcanzarlos.
4. Ponga la mesa con el niño las primeras veces. Luego elimine gradualmente la ayuda.
5. Elogie al niño cuando ayuda. Cuéntele a la familia cómo ayudó el niño a poner la mesa.
6. Ponga un puesto en la mesa que sirva de modelo al niño. Luego, deje que él ponga los restantes.
7. Dibuje en una toalla de papel cómo se pone un puesto, señalando los lugares exactos donde se ponen cada objeto y haga que el niño coloque los cubiertos, etc., directamente encima de los dibujos.
8. Ponga usted la mesa, dejando sin poner un plato o un cubierto en cada puesto. Vea si el niño puede colocar el objeto que falta, o ponga todas las piezas menos las cucharas y haga que el niño termine de poner la mesa. Luego ponga todo menos cucharas y tenedores, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se cepilla los dientes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ayude al niño a que forme este hábito, llevándolo con usted cada día a la misma hora que usted se cepilla los dientes. Haga que el niño se los cepille a la misma hora cada día.
2. Ponga un tablero y cada vez que él se cepille los dientes, póngale una estrella o una carita feliz como premio.
3. Haga que el niño use un cepillo para niños. Cuando necesite un cepillo nuevo, recompénselo por cepillarse bien dejándolo escoger el cepillo en la tienda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Va al baño con tiempo, se baja los pantalones, se limpia, descarga el baño (inodoro, excusado) y se viste sin ayuda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo debe limpiarse y descargar el baño. Anímelo a que lo haga por sí solo. Elimine gradualmente toda la ayuda y las instrucciones y deje que el niño haga estas tareas por sí solo.
2. Elogie al niño por ser independiente, a medida que aprende y recuerda que debe limpiarse y descargar el baño.
3. Déle al niño una cara feliz para que la ponga en el tablero cada vez que recuerda y realiza bien la actividad.
4. Ponga una serie de dibujos en la pared del baño de las cosas que él debe hacer (limpiarse, descargar el baño, apagar la luz) para ayudarle a recordar si es necesario.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se peina o cepilla el cabello largo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño la mire peinarse o cepillarse el cabello. Guíele la mano y déle instrucciones mientras se mira en el espejo y se observa a sí mismo.
2. Déle su propio peine y cepillo.
3. Elógielo por estar tan guapo (bonita).
4. Ayúdele a desenredarse el cabello antes de que empiece a peinarse.
5. Haga que practique peinando a una muñeca con un peine de juguete.
6. Si el niño se peina bien, déjelo que escoja una cinta, un gancho o un sombero de color vivo para que se lo ponga.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Cuelga su ropa en un gancho.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el colgar la ropa sea parte de la rutina diaria del niño.
2. Elógielo al niño cuando cuelgue la ropa sin que se le recuerde.
3. Adapte la barra del armario para que esté al alcance del niño.
4. Proporciónele ganchos pequeños para que la ropa del niño no se caiga.
5. Muéstrele cómo se ponen las prendas en el gancho y ayúdelo física y verbalmente mientras sea necesario.
6. Emplee ganchos forrados para que la ropa no se resbale.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se pasea por el vecindario sin supervisión constante.

QUE DEBE HACERSE:

1. Lleve al niño a la casa de un vecino, diciéndole y mostrándole hasta dónde puede ir.
2. Haga que el niño le lleve una nota a un vecino o si la casa queda en el campo, haga que le lleve una nota a papá al garaje o al establo.
3. Deje que el niño visite a algún amigo por un rato definido pero él debe decirle a usted dónde va a estar.
4. Elógielo por quedarse dentro de los límites definidos, por decirle a usted adónde va a ir y por regresar a la casa a la hora convenida.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Mete los cordones (agujetas) en los ojetes de los zapatos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empleando un tablero con 4 agujeros, pídale al niño que imite sus movimientos mientras usted mete y entrelaza los cordones. A medida que el niño adquiere destreza, hágale más agujeros al tablero. Luego haga que el niño entrelace los cordones de sus zapatos.
2. Haga que practique en un zapato de adulto.
3. Amarre un cordón blanco y uno negro y úselos como un cordón en un zapato grande. Esto le ayudará al niño a recordar qué cabo debe soltar y recoger a medida que los entrelaza. Si el niño necesita ayuda, déle instrucciones con referencia al color.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 90

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se ata los cordones (agujetas) de los zapatos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo hacer un nudo, dejando que la observe mientras usted lo hace lentamente. Después, haga uno de los lazos, pase el otro parcialmente por el nudo y deje que el niño termine. Poco a poco deje que el niño haga más, ayudándolo si es necesario, hasta que él pueda hacer todo el nudo solo.
2. Alabe y recompense al niño a medida que él realice estas actividades y déjelo que le amarre los zapatos a usted o a papá como premio adicional.
3. Use cordones planos fáciles de coger (los cordones redondos son resbaladizos y más difíciles de amarrar).
4. Haga que el niño imite lo siguiente: 1) cruzar los cordones, 2) hacer el primer nudo, 3) hacer un lazo con un cordón y llamarlo un árbol, 4) llame conejito al otro cordón y dígale que está saltando alrededor del árbol, mientras usted enrolla el segundo cordón alrededor del primer lazo, 5) haga un lazo con el segundo cordón y empújelo por debajo del camino del conejito; ésta es la oreja del conejo, 6) dígale al niño que tire del árbol y de la oreja del conejito, y 7) los zapatos ya están amarrados.
5. Emplee una lana gruesa de color (para amarrar el cabello a las niñas). Cuando esté sentado, enróllela alrededor de la pierna del niño por encima de la rodilla. Haga que practique amarrando el nudo: primero, hace un lazo y lo sostiene con el pulgar y el índice; luego, pone la lana alrededor del pulgar y el índice. Después empuja la lana y el pulgar a través del lazo con el índice de la otra mano y finalmente suelta y tira de los lazos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 91

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera semanal y la realiza cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Escoja una tarea que el niño pueda realizar fácilmente (barrer, sacudir, enderezar libros, arreglar el cuarto de juguetes).
2. Mantenga un cuadro de actividades en la pared del dormitorio o en la puerta del refrigerador. Haga que el niño dibuje una cara feliz cada semana cuando termine la tarea.
3. Elogie al niño cuando cumpla con su deber.
4. Déjelo escoger entre 2 tareas, la que prefiera hacer cada semana.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 92

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Escoge la ropa apropiada según la temperatura y la ocasión.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño escoja la ropa que se va a poner cada día. Elógielo cuando haga una selección apropiada.
2. Hojee con el niño algún catálogo de ropa y discuta cuándo y dónde uno se pone ciertas prendas (abrigos, ropa de baño, vestidos, impermeables).
3. Emplee muñecas de papel. Describa las condiciones del tiempo de un día en particular y haga que el niño escoja la ropa apropiada.
4. Al comienzo, déle a elegir entre 2 ó 3 prendas de vestir. A medida que adquiere destreza, déjelo elegir solo. Si su selección es incorrecta, explíquele por qué no es apropiada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 93

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Sin que se le recuerde se detiene al borde de la acera (banqueta), mira a ambos lados y cruza.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recuérdele al niño cómo se cruza la calle, antes de que vaya a la casa de un amigo o a la tienda.
2. Pregúntele qué debe hacer cada vez que cruza la calle.
3. Elógielo cuando cruce la calle con cuidado.
4. Camine usted con el niño y muéstrele cómo se cruza la calle. Cuando demuestre destreza, déjelo ir solo.
5. Dramatice cómo se cruzan las calles de manera segura o emplee muñecas o coches de juguete para demostrárselo.
6. Déle al niño una placa en forma de estrella cuando cruce la calle en la forma debida.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 94

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: En la mesa, se sirve la comida y pasa la fuente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cerciórese de que las fuentes no sean demasiado pesadas ni estén muy calientes.
2. Déle tiempo extra al niño mientras aprende la tarea, y agradézcale cuando él le haya pasado la fuente a usted.
3. Déjelo que sostenga la fuente con la ayuda de usted, hasta que él adquiera la destreza necesaria y lo haga solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 95

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se prepara el cereal frío.

QUE DEBE HACERSE:

1. Guarde el cereal y los tazones en un lugar fácil de alcanzar. Guarde la leche en un envase fácil de vaciar.
2. Emplee tazones irrompibles.
3. Elogie al niño cuando prepara el cereal sin ayuda.
4. Empiece dándole, paso a paso, las instrucciones de cómo prepararse su propio cereal. A medida que adquiere destreza, deje que lo haga solo.
5. Coloque un tablero en la pared que muestre cada paso que el niño debe seguir para prepararse el cereal. Ponga una aplicación engomada cada vez que realiza la tarea solo.
6. Déle al niño pasas o plátano en el cereal si se lo prepara sin ayuda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 96

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera diaria (poner la mesa, sacar la basura).

QUE DEBE HACERSE:

1. Marque en un tablero cuando la tarea esté terminada cada día. Coloque el tablero en un lugar visible.
2. Elogie al niño cuando se acuerda de completar la tarea.
3. Ponga un tablero con una fotografía del niño haciendo la tarea para recordársela. Déjelo que ponga una marca cada día cuando él hace su trabajo.
4. Si el niño se olvida de hacer la tarea, establezca un premio semanal. El niño debe hacer la tarea cierto número de veces para ganarse el premio. Se debe aumentar gradualmente el número de veces, hasta que haga la tarea diariamente.
5. Déle 7 cucharas o cestos de basura, hechos de cartulina, para que los guarde en su dormitorio. Cada día, cuando él complete la tarea, déjelo colocar una en la puerta del refrigerador o en la puerta de su cuarto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 97

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Regula la temperatura del agua para bañarse o ducharse.

QUE DEBE HACERSE:

1. Primero deje que el niño regule la temperatura del agua en el lavabo. Muéstrele cómo se abren las llaves (grifos) para obtener una cantidad apropiada de agua fría y caliente. Permita que el niño haga esto por sí mismo, dándole usted instrucciones y luego sin instrucciones mientras usted lo observa.
2. Déjelo que practique regulándole la temperatura del agua cuando usted se va a bañar.
3. Adviértale al niño que siempre abra el agua fría primero.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 98

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se prepara su propio emparedado (sánduich).

QUE DEBE HACERSE:

1. Guarde las cosas que el niño necesita en lugares que estén fácilmente a su alcance.
2. Emplee un cuchillo de mesa dentado.
3. Primero, haga que el niño imite los pasos que usted sigue y luego que haga el emparedado por sí solo.
4. Deje que el niño haga emparedados con cortadores de galletas, cortando pedazos de pan, queso y carne fría de la misma forma.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 99

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Va solo a la escuela, al parque de juego o a la tienda que quedan a no más de 2 cuadras de la casa.

QUE DEBE HACERSE:

1. Camine varias veces con el niño a su destino, señalándole lugares especiales y explicándole los procedimientos que debe seguir para cruzar las calles.
2. Finja que usted no conoce el camino y haga que él la lleve al sitio.
3. Camine media cuadra detrás del niño para asegurarse que él sabe llegar al sitio por sí solo.
4. Camine con él hasta la mitad y déjelo terminar el recorrido solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 100

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Corta comidas blandas con el cuchillo (salchichas, plátanos, patatas cocidas).

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee un cuchillo de mesa dentado.
2. Muéstrele al niño cómo se corta y guíele las manos al cortar. Reduzca la ayuda a medida que el niño adquiere destreza.
3. Deje que el niño corte plátanos, gelatina, etc. y haga que esto sea parte de la comida de la familia. Elogie al niño.
4. Supervise al niño mientras juega a cortar arena en una caja de arena.
5. Haga una torta gruesa de plastilina. Ayúdele a cortarla en pedazos con un palo de chupete o un cuchillo de plástico. Disminuya la ayuda gradualmente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 101

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Encuentra el baño que le corresponde en un lugar público.

QUE DEBE HACERSE:

1. Practique con el niño para que reconozca a primera vista las palabras "mujeres, damas, hombres, caballeros." Explíquele cómo distinguimos qué baño debemos usar. Muéstrele ilustraciones simbólicas del hombre y la mujer.
2. Al principio vaya usted con el niño. Pídale que le muestre dónde está el baño a que debe ir. Elógielo si le responde correctamente.
3. Dígale al niño cómo puede localizar a un adulto responsable que lo ayude si no puede encontrar el baño en un lugar desconocido.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 102

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Abre un envase de cartón de ¼ l. (1/16 galón) que contiene leche o jugo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al principio emplee un envase de cartón vacío. Cierre el envase y pídale al niño que lo abra. Cuando el niño muestre destreza en esta actividad, use un envase lleno sin abrir.
2. Empleando un envase lleno y sin abrir, empiece a abrirlo y deje que el niño termine. Disminuya poco a poco la ayuda hasta que él pueda abrirlo solo.
3. Enséñele a leer "abrir" para que sepa qué lado abrir.
4. Deje que el niño le ayude a abrir sobres, deslizando el dedo (los dedos) por debajo de la parte doblada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

AUTOAYUDA 103

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Coge, lleva y coloca en la mesa una bandeja con comida.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al principio use una bandeja sin comida. Pídale al niño que la coja, la lleve y la coloque sobre la mesa. Cuando el niño realice esta actividad sin dificultad, coloque objetos o comida en la bandeja y haga que continúe practicando. Elógielo por ser tan hábil.
2. Al principio haga que el niño lleve la bandeja a distancias muy cortas. Aumente gradualmente, tanto la distancia como las dificultades que tenga que superar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se amarra las cintas de la capucha.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño practique amarrando las cintas de una capucha puesta sobre la mesa o en otra persona.
2. Haga que avance hasta amarrarse las cintas con la capucha puesta.
3. Haga que practique amarrando cualquier cinta con los ojos cerrados.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se abrocha el cinturón de seguridad en el coche.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo abrocharse el cinturón de seguridad en el coche. Déle instrucciones mientras lo hace.
2. Guíele las manos mientras se abrocha la hebilla. Disminuya la ayuda gradualmente.
3. No haga la tarea por el niño cuando él ya sabe hacerla. No arranque el coche hasta que él la haya hecho.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 1

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se quita de la cara un trapo que le tapa los ojos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tienda al niño boca arriba en la cuna y colóquele un trapo sobre la cara. Háblele para que sepa que usted todavía está allí. Sonría y abrace al niño mientras él se quita el trapo de los ojos.
2. Guíe físicamente al niño sosteniéndole el brazo y ayudándolo a darle manotadas. Disminuya poco a poco la ayuda. Recompénselo acariciándolo, sonriendo, exagerando la expresión facial cuando se quite el trapo.
3. Cúbrale sólo un ojo con el trapo y retírese gradualmente de la vista del niño. Ayúdelo a jalar (tirar de) el trapo para descubrir ambos ojos. Premie al niño con elogios y un beso.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 2

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Busca con la vista un objeto que ha sido retirado de su campo visual.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga un juguete de color vivo frente al niño. Retírelo lentamente de su campo visual.
2. Emplee una sonaja u otro objeto que produzca sonido. Quítelo de su campo visual y hágalo sonar para atraer la atención del niño.
3. Si el niño la mira a usted cuando se aleja de su campo visual, pero no lo hace con objetos, empiece por sostener un objeto cerca de la cara de usted. Aléjese lentamente de su campo visual hablándole mientras el niño la sigue con la vista. Gradualmente sostenga el objeto más lejos de su cara para que el niño siga visualmente el objeto y no a usted.
4. Póngase un collar de colores vivos. Inclínese hacia el niño lo suficiente para que vea el collar pero no pueda tocarlo. Aléjese lentamente del niño mientras él observa las cuentas del collar.

EC 124 507

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 3

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Saca un objeto de una caja abierta metiendo la mano dentro de ésta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo se saca el objeto de la caja haciéndolo usted. Diga "afuera" a medida que usted saca el objeto y repítalo varias veces. Luego meta nuevamente el objeto, y señale éste y la caja diciendo "afuera".
2. Guíele la mano al niño para ayudarlo a sacar el objeto. Dígale: "Muy bien, ya está afuera". Prémielo con sonrisas, un abrazo o un beso. Disminuya la ayuda hasta llegar al punto en que sólo haya que señalar el objeto y decir "afuera".
3. Meta el objeto en la caja y sacúdala para que haga ruido. Señale el objeto y sacuda la caja nuevamente. Elogie al niño cuando saque el objeto.
4. Saque varios juguetes pequeños para ver con cuál empieza a jugar el niño y úselo para enseñarle la actividad en las formas arriba sugeridas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 4

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Mete un objeto en una caja imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Diga "adentro", "ponlo adentro" al niño. Prémielo y elógielo, sonríale y abrácelo cuando logre meter el objeto en la caja.
2. Ayude físicamente al niño a meter el objeto. Abrácelo y elógielo por cada objeto que meta. Disminuya poco a poco la ayuda.
3. Emplee objetos que hagan ruido cuando se dejan caer en una caja o se meten en ella (cascabeles, canicas) o llene de agua un envase para que salpique cuando se deja caer el objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 5

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Mete un objeto en una caja cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Asegure la caja o sosténgala para que no se ladee.
2. Muéstrele al niño cómo se meten objetos en la caja. Luego, ayúdelo guiándole las manos y diciendo "adentro". Prémielo y elógielo diciendo: "Muy bien, ya está adentro". Elimine finalmente toda ayuda.
3. Entréguele un objeto al niño, ladee la caja hacia él y guíele la mano hacia ella para que deje caer el objeto adentro.
4. Elogie al niño si mete un bloque en la caja cuando usted dice "adentro" mientras la señala.
5. Emplee un envase transparente para que el niño pueda ver el objeto cuando lo mete.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 6

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sacude un juguete que hace ruido amarrado a una cuerda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño una campana, un juguete o un anillo amarrado a una cuerda. Muéstrele cómo al mover la cuerda suena el juguete.
2. Anime al niño a que mueva la cuerda y a que golpee el juguete. Elógielo diciendo: "¡Qué bien suena!". Guíele físicamente la mano al niño si es necesario.
3. Tenga 2 juguetes iguales. Use usted uno y anime al niño a que la imite.
4. Amarre la cuerda a la silla de comer del niño o la cabecera de la cuna de modo que él pueda coger el juguete y jugar con él.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 7

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Mete 3 objetos en una caja y la vacía.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga el objeto y la caja en una bandeja. Meta los objetos en la caja y voltéela para vaciarla. Pídale al niño que la imite. Guíele las manos si es necesario y alábelo a medida que usted lo ayuda a realizar la tarea.
2. Diga "adentro" y señale dentro de la caja; "afuera" y señale la bandeja o la mesa. Premie el éxito del niño con abrazos, besos y diciéndole: "Muy bien, Pepe".
3. Meta objetos pequeños de colores vivos en un envase transparente para que el niño los vea. Demuéstrele cómo se vacía el envase, ayudándolo físicamente si es necesario. Permita que el niño juegue con los objetos por unos minutos después de haberlos sacado.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 8

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pasa un objeto de una mano a la otra para recoger otro objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele cómo pasarse un juguete de una mano a otra haciéndolo usted. Guíele las manos diciéndole: "Póntelo en esta mano". Prémielo y elógielo, sonría o abrace al niño.
2. Si el niño parece usar una mano más que la otra, ponga el objeto o juguete en la mano que usa menos.
3. Déle al niño un objeto para que lo sostenga. Ofrézcale otro objeto atractivo cerca de la mano en la que tiene el primer objeto para animarlo a que se lo pase a la otra mano.
4. Ponga la mano izquierda del niño sobre el juguete que tiene en la derecha y vea si lo cambia de mano.
5. Haga que el niño se pase un objeto de una mano a la otra. Cuando pueda hacerlo, use los procedimientos antes mencionados para enseñarle a trasladar un objeto y recoger el otro.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 9

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Deja caer y recoge un juguete.

QUE DEBE HACERSE:

1. Señale el juguete del niño que está en el suelo y dígale: "Coge la pelota". Elógielo cuando lo haga.
2. Ayúdele a recoger el juguete guiándole la mano. Disminuya la ayuda a medida que el niño aprende a hacerlo solo.
3. Algo de comer, como un pedazo pequeño de galleta colocada en el suelo, puede producir en el niño el deseo de recogerlo.
4. Amarre un juguete en la punta de una cuerda y ate la otra a la sillita de comer o a un barrote de la cuna para que el niño tenga la oportunidad de practicar esta actividad cuando se entretiene solo.
5. Coloque un objeto pequeño en una mesa baja y haga que el niño lo observe. Empuje lentamente el objeto hasta que se caiga, y haga que el niño lo recoja.
6. Cuando el niño deja caer un objeto ayúdele a recogerlo. A medida que va aprendiendo, déle instrucciones para que recoja sus juguetes.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 10

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Encuentra un objeto escondido debajo de un envase.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño la vea esconder una golosina debajo de un pedazo de tela o de papel o de un vaso transparente que él pueda levantar fácilmente. Al principio coloque el objeto sólo parcialmente debajo del envase o tela para que él se dé cuenta de que no ha desaparecido. Anímelo a que encuentre o tome el objeto.
2. Ponga dulces o un juguete debajo del envase mientras el niño observa y ayúdele a encontrarlo levantando con él el envase.
3. Esconda un bloque debajo de una taza y prémielo sonriendo, abrazándolo y diciéndole "muy bien" si él levanta la taza para encontrar el bloque cuando usted le pregunta: "¿Dónde está?" o "¿Qué se hizo?".
4. Emplee los juguetes favoritos del niño para animarlo a que los encuentre. Ponga uno debajo de un envase; luego levante el envase para mostrarle dónde está. Baje el envase y anime al niño a que lo levante para encontrar el juguete.
5. Déle cuerda a una caja de música o juguete musical y escóndalo debajo de una caja. Pídale al niño que lo encuentre.
6. Recorte un agujero en la parte inferior de una caja de zapatos. Con la caja boca abajo, muéstrele al niño un pequeño juguete y déjelo caer por el agujero, diciendo: "¿Dónde está el ____?". Ayude al niño a encontrarlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 11

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Empuja 3 bloques como si fueran un tren.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga en fila 3 bloques y empújelos diciendo "chu-chu-talán". Guíele la mano al niño para ayudarlo a empujar. Elógielo mientras usted lo ayuda a empujar los bloques. Elimine poco a poco la ayuda.
2. Coja usted un conjunto de 3 bloques y coloque 3 en hilera para el niño. Haga que el niño la imite cuando usted empuja los bloques. Juegue una carrera con el niño a ver quién llega primero a un objeto.
3. Empuje los bloques en una mesa hasta que se caigan al suelo. Recójalos y pídale al niño que la imite.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Quita el círculo de un tablero de formas geométricas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo quitar el círculo del tablero. Guíele la mano para quitarlo. Diga "afuera" y elógielo. Señale o golpee suavemente la mesa o la bandeja donde él debe poner el círculo.
2. Adhiera las otras figuras geométricas al tablero o quítelas para que el niño tenga que mirar y manipular sólo una.
3. Pegue con goma un carrete de hilo vacío o una pequeña manija a la pieza del rompecabezas de modo que le sea más fácil asirla y sacarla. Elogie al niño a medida que trabaja y tiene éxito.
4. Pegue una ilustración atrayente, en el tablero, debajo de la pieza redonda para que el niño la vea cuando quite el círculo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 13

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Coloca un tarugo redondo en un tablero perforado cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use tarugos de 2.5 cm. (1") y use tarugos más delgados a medida que el niño adquiere destreza.
2. Ejecute usted la actividad para que el niño vea y elógielo cuando la imite correctamente.
3. Ayude al niño a hacer los movimientos y elimine gradualmente la ayuda.
4. Use un pequeño tablero con pocas perforaciones o cubra la mayor parte de ellas en un tablero grande para disminuir la confusión.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 14

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Hace ademanes sencillos cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo se aplaude, aplaudiendo usted primero y diciendo "tortillitas" (palmas-palmitas, arepitas). Luego tome las manos del niño y aplauda diciendo lo mismo a medida que le ayuda a hacer los movimientos.
2. Póngase al niño en el regazo con sus brazos alrededor de él para ayudarlo a aplaudir. Sonría y abrácelo.
3. Disminuya poco a poco la ayuda haciéndole cada vez menos presión en las manos. Continúe elogiándolo y sonriendo a medida que usted hace los movimientos y el niño imita la acción por sí solo.
4. Diga usted al niño: "Vamos a aplaudir" y empiece usted a hacerlo. Elogie al niño cuando la imite. Deje de hacerlo y diga: "Vamos a aplaudir" y elogie al niño por aplaudir sin ayuda.
5. Anime al niño a que imite gestos como:
   a. Coger un teléfono de juguete y decir "hola" (diga, bueno)
   b. Oler una flor
   c. Mover un juguete en el aire
   d. Fingir que bebe en taza
   e. Coger un bloque en cada mano y golpearlos
   f. Toser

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 15

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Saca 6 objetos de un recipiente, uno por uno.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga el recipiente de manera que el niño deba sacar los objetos individualmente y no vaciarlos todos juntos.
2. Use bloques de colores y un tazón grande. Muéstrele al niño cómo sacar los bloques. Déle el tazón y dígale: "Dame los bloques". Si es necesario déle ayuda física guiándole la mano. Elimine gradualmente la ayuda física y déle sólo indicaciones verbales. Alabe los esfuerzos y el éxito del niño al sacar cada bloque individualmente del envase.
3. Ponga una golosina en el fondo de un recipiente y 6 bloques o pequeños juguetes encima. Cuando haya sacado los objetos él puede meter la mano y quedarse con la golosina.
4. Ponga en un recipiente las partes de un juguete, por ejemplo los animales de una granja. Haga que el niño los saque uno por uno y los ponga en su lugar.
5. Deje que el niño la ayude en tareas como sacar ropa de un cesto, sacar cubiertos del cajón o sacar comida de una bolsa. Ponga una golosina para el niño en el fondo de cualquier recipiente que usted use.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 16

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Señala una parte del cuerpo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coja una muñeca y pregúntele al niño: "¿Dónde está la nariz de la muñeca?". Si es necesario guíele la mano y elógielo cuando toca la parte nombrada.
2. Señale la nariz del niño y diga: "Aquí está la nariz de Miguel. ¿Dónde está la nariz de Miguel?". Guíele la mano y disminuya la ayuda a medida que el niño aprende.
3. Empleando un espejo, muéstrele al niño dónde está su nariz. Haga que se la toque y que le toque también la nariz a usted.
4. Siga el mismo procedimiento con cualquier parte del cuerpo, no sólo con la nariz.
5. En las actividades diarias empiece a mencionar las partes del cuerpo del niño. Póngale aplicaciones engomadas en ciertas partes del cuerpo. Por ejemplo, póngale una estrella en la mano y pregúntele: "¿Dónde está la estrella?". Responda si él no lo hace y señálela al mismo tiempo diciendo: "Allí está, la tienes en la mano". Emplee cinta engomada si no tiene aplicaciones. Haga que el niño despegue la cinta cuando usted nombra la parte del cuerpo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 17

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Apila 3 bloques cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con bloques grandes de 5 a 7 cm. (2-3") por lado. Muéstrele al niño cómo apilarlos haciéndolo usted lentamente y diciendo: "Primero éste, luego este otro y luego éste". Luego déle al niño los bloques y pídale que haga una torre como la suya. Premie el adelanto con elogios y abrazos.
2. Si necesita ayuda, guíele la mano y disminuya poco a poco dicha ayuda a medida que adquiere más destreza.
3. Señale dónde debe ir cada bloque para darle al niño una idea. Elogie el adelanto.
4. Empiece con 6 bloques. Construya un modelo con 3 bloques y déjelo armado para que él lo imite con sus 3 bloques. Elógielo si tiene éxito.
5. Emplee 6 bloques y construyan usted y el niño simultáneamente 2 torres. Construya usted lentamente su torre y haga que el niño imite sus movimientos. Elogie al niño cuando la imite.
6. Recompense al niño si hace una pila de 3 bloques, sin modelo, cuando usted se lo pida.
7. Deje que el niño derrumbe la torre como recompensa.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 18

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Hace pares de objetos semejantes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con 4 objetos que le sean familiares al niño (2 pelotas, 2 muñecas, etc). Sostenga usted una pelota y pídale al niño que encuentre la otra pelota. Repita esto con las muñecas. Poco a poco aumente el número y la clase de objetos con los que debe hacer pares.
2. Repita la actividad antes mencionada, empleando ilustraciones en lugar de objetos.
3. Para variar emplee 2 bolsas de papel con objetos idénticos. Saque un objeto de su bolsa y pídale al niño que busque el mismo objeto en la de él.
4. Deje que el niño trate de separar tenedores de cucharas, o camisetas blancas de calcetines oscuros, o manzanas de naranjas, etc. Déle un modelo colocando un juego de cubiertos, una camiseta y un calcetín, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 19

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Garabatea.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño lo que debe hacer, garabateando toscamente. Déle un lápiz de color y si es necesario, guíele la mano. Elimine gradualmente la ayuda física y haga que el niño garabatee, animándolo sólo verbalmente.
2. Tiza (gis) y pizarra, tiza o pintura de agua en la acera (banqueta), pinturas a base de agua y pizarras mágicas son buenos materiales para practicar.
3. Un pedazo grande de papel periódico y lápices gruesos de color pueden también animar al niño a garabatear.
4. Pegue, con cinta engomada, un papel en la pared o en el espejo para que garabatee.
5. Si trabaja en la mesa, pegue el papel con cinta engomada para que el niño no tenga que preocuparse por sostenerlo en su sitio.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 20

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se señala a sí mismo cuando se le pregunta: "¿Dónde está (su nombre)?".

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee un espejo de cuerpo entero. Juegue frente al espejo, haciendo que el niño se observe a sí mismo. Diga: "¿Dónde está (nombre del niño)?" y señalando la imagen del niño, diga: "Allí está ____". Anime al niño a que señale su imagen cuando usted pregunte: "¿Dónde está (nombre del niño)?".
2. Emplee fotografías del niño y pídale que se señale a sí mismo. Ponga fotografías de todos los miembros de la familia delante del niño. Pídale que se señale a sí mismo y a los otros miembros de la familia, uno por uno.
3. Diga: "¿Dónde está ____?". Cójale la mano y señálelo a él. Elógielo diciendo: "Allí está ____". Gradualmente elimine la ayuda de manera que el niño se señale a sí mismo solo.
4. Emplee un solo nombre para el niño, el que le sea más familiar. No se refiera a él como "bebé", "bebé de mamá", "Manolito" y "Tesoro" en distintas ocasiones. Emplee un solo nombre.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Coloca 5 tarugos redondos en un tablero perforado cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga un tablero perforado con una caja de zapatos y emplee ganchitos de ropa como tarugos. Muéstrele al niño lo que debe hacer colocando por lo menos un tarugo en un agujero. Luego, déle al niño otro tarugo y si es necesario, muéstrele dónde debe colocarlo, señalando un agujero.
2. Guíele la mano hacia el agujero y disminuya la ayuda a medida que vaya aprendiendo a hacerlo. Elogie al niño cuando lo haga.
3. Hable acerca de la actividad mientras se está llevando a cabo, para que con el tiempo, el niño la realice sin modelo cuando se le pide.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Hace pares de objetos con las ilustraciones de los mismos objetos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recorte de un catálogo ilustraciones de juguetes que se parezcan a los juguetes del niño. Déle una muñeca y dígale que encuentre la ilustración de la muñeca. Repita esto con cualquier objeto conocido.
2. Sostenga la ilustración del objeto y diga: "Aquí hay un ____. Busca el otro ____". Ayúdelo si es necesario mostrándole qué objeto corresponde a la ilustración. Continúe hasta que el niño pueda hacer pares de las ilustraciones y los objetos sin ayuda.
3. Recorte de revistas ilustraciones de comida o latas y cajas de comida. Deje que el niño trate de hacer pares con las ilustraciones y los productos que están en el refrigerador o las repisas.
4. Si el niño tiene dificultad, tome fotografías de sus propios juguetes y de objetos caseros con los cuales el niño está familiarizado. Pídale que haga pares del objeto con la fotografía de éste. Más adelante, pídale que haga pares de objetos con dibujos de estos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Señala la figura que se le nombra.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use fotografías grandes de la familia o un libro infantil con ilustraciones grandes de objetos comunes. Muéstrele al niño la ilustración y dígale: "Muéstrame la pelota". Si es necesario guíele la mano para que señale el objeto cuando usted lo nombra. Luego pregúntele nuevamente: "¿Dónde está la pelota?".
2. Empiece con una ilustración y, a medida que el niño aprende, añada más.
3. Después de cada respuesta correcta, elógielo y diga: "Muy bien, ésa es la pelota", etc.
4. Haga un álbum con ilustraciones que el niño pueda señalar. Emplee ilustraciones de sus comidas favoritas, como galletas, patatas fritas, chupetes, etc. Déle al niño algunos de esos alimentos para recompensarlo si lo señala correctamente.
5. Emplee ilustraciones individuales. Preséntele 2 a la vez y pídale que señale una. Guíele la mano y muéstrele la ilustración correcta si él no la reconoce.
6. Cuando el niño pueda señalar ilustraciones individuales, preséntele material que lo estimule con más objetos en cada página.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Voltea 2-3 páginas de un libro a la vez para encontrar la figura deseada.

QUE DEBE HACERSE:

1. Abra usted el libro en una página que tenga una ilustración familiar. Hable acerca de la ilustración y haga que el niño la señale. Cierre el libro y pídale que encuentre la ilustración.
2. Emplee un libro de un cuento infantil con páginas de cartón. Léaselo varias veces al niño o háblele de las ilustraciones que hay en él. Una ilustración en particular puede captar el interés del niño. Cierre el libro y haga que él encuentre la ilustración. Al principio, ayúdele a pasar las páginas. Déle indicaciones verbales y anímelo a que siga buscando si no encuentra la ilustración inmediatamente.
3. Deje que el niño hojee varios libros y use el que más le interese.
4. Use libros de cuentos o de ilustraciones que tengan pocas páginas y una sola ilustración por página.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Encuentra un libro específico que se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Guarde los libros del niño todos juntos o póngalos en una repisa determinada para que el niño sepa dónde están.
2. Use 2 libros al principio. Hable acerca de las ilustraciones de la cubierta y léale los cuentos al niño. Pídale que, de estos 2 libros encuentre el que trata de perros. Mezcle los 2 libros con los otros libros del niño y pídale nuevamente que encuentre el de los perros. Elógielo cuando lo haga correctamente.
3. Use 2 ó 3 libros que sean bastante diferentes (animales, camiones y gente) para que el niño no se confunda con el contenido parecido de los libros.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Completa un tablero de formas geométricas de 3 piezas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño una pieza a la vez, empezando por el círculo. Si es necesario, señale el espacio correspondiente y guíele la mano. Cuando él pueda poner el círculo sin ayuda, déle el cuadrado y luego el triángulo para que los coloque.
2. Haga que el niño pase el dedo por la forma vacía y que luego busque una pieza que tenga la misma forma (a la vista y al tacto).
3. Ponga las piezas encima de los espacios correspondientes o cerca de ellos y luego haga que el niño las coloque. Elógielo cada vez que las coloque correctamente.
4. Pinte las piezas y los espacios de manera que el niño coloque un círculo rojo en un espacio rojo; o un triángulo azul en un espacio azul; o un cuadrado anaranjado en un espacio anaranjado. Borre poco a poco el color que ha servido de indicación cuando el niño ya reconozca las figuras.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 27

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Nombra las ilustraciones de 4 objetos comunes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece haciendo que el niño nombre objetos comunes de la casa usando los objetos mismos. Recorte ilustraciones de revistas de galletas, mesas, sillas, camas, etc. Coloque las ilustraciones junto a los objetos y haga que el niño las nombre. Muéstrele las ilustraciones solas para que las nombre. Elógielo cuando lo haga correctamente.
2. Anime al niño a que mire libros de ilustraciones simples y las nombre.
3. Mire libros de láminas con el niño y nombre las figuras que él no conoce.
4. Use fotografías de objetos reales del medio ambiente del niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 28

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dibuja una línea vertical imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pegue con cinta adhesiva un papel en la pared. Haga que el niño la observe dibujar una línea vertical de arriba hacia abajo y pídale que la imite. Déle ayuda física si es necesario. Disminuya poco a poco la ayuda a medida que el niño aprende a hacerlo.
2. Haga una plantilla (patrón) de cartulina para guiar al niño al hacer el trazo vertical.
3. Emplee tiza, crayolas (creyones), lápices de color, etc.
4. Haga que el niño practique haciendo líneas verticales en la arena, o con pintura que se aplica con los dedos o con crema de afeitar.
5. Ponga una señal en la parte superior e inferior de la página. Pídale al niño que dibuje de un punto al otro.
6. Coloque pasas (o una golosina que le guste al niño) en la parte inferior de la página. Dígale que se la puede comer si dibuja una línea hasta ella. Ayúdelo poniéndole la mano en la parte superior de la página.
7. Pegue con cinta adhesiva un papel a la mesa. Haga que el niño use una crayola para empujar un bloque de arriba a abajo del papel o viceversa. Dígale: "¿Ves la línea? Estás haciendo una línea (color)".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 29

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dibuja una línea horizontal imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje usted una línea para que el niño la imite. Trácela rápidamente y haga que la línea vaya a todo lo ancho del papel. Luego déle al niño un lápiz para que imite su línea (la línea marcada no necesita ser perfectamente derecha).
2. Guíele la mano al niño para hacer la línea y disminuya poco a poco la presión sobre su mano a medida que aprende a hacerla.
3. Haga que el niño dibuje sobre la línea de usted y luego anímelo a que haga una línea sin calcar.
4. Un papel periódico colocado en la mesa o en el piso y crayolas pueden ayudar al niño a que pinte una línea gruesa. Reduzca gradualmente el tamaño del papel periódico.
5. Haga una plantilla (patrón) de cartulina para guiar al niño al hacer el trazo horizontal.
6. Hágalo que practique haciendo una línea horizontal en la arena o con pintura que se aplica con los dedos.
7. Dibuje objetos pequeños en los lados opuestos del papel. Pídale al niño que conecte los 2, dibujando una línea horizontal.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 30

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Copia un círculo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño como se dibuja un círculo haciendo movimientos concéntricos toscos en papel para que el niño los copie.
2. Guíele la mano para que haga los movimientos circulares con una crayola. Elogie al niño mientras haga esto.
3. El hacer que el niño haga el movimiento circular con el dedo en el papel, en harina o arena o con pintura le dará práctica adicional antes de que emplee el lápiz.
4. Haga que el niño dibuje alrededor del círculo que usted dibuja, luego anímelo a que haga uno por sí solo. Recompénselo cuando haga "círculos bonitos" dibujando "caritas felices" dentro de ellos.
5. Emplee papel periódico grande para estimular el movimiento de los músculos grandes del brazo antes de reducir el tamaño del papel y enseñarle el movimiento fino de los dedos y la mano.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Hace pares con objetos de la misma textura.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque objetos de distintas texturas con los que se puedan hacer pares en 2 bolsas diferentes. Pídale al niño que seleccione un objeto de una bolsa y encuentre otro con la misma textura en la segunda bolsa.
2. Empiece con 2 ó 3 texturas diferentes y añada más a medida que el niño aprende a distinguirlas.
3. Hable acerca de cómo se sienten las texturas al tocarlas (ásperas, lisas, suaves, peludas).
   a. Pegue objetos de diferentes texturas en un tablero.
   b. Cuelgue el tablero al nivel del niño.
   c. Déle al niño una muestra idéntica en textura.
   d. Pídale al niño que haga un par con la muestra y el objeto de igual textura en el tablero.
   e. Repita esto dándole al niño muestras adicionales para que haga pares con los objetos que están en el tablero.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 32

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Señala lo "grande" y lo "pequeño" cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Reúna muestras grandes y pequeñas del mismo tipo de objetos (sobres, lápices, piedras, zapatos, abrigos, platos, galletas, dulces, sillas, coches grandes y pequeños).
2. Ponga un lápiz grande y uno pequeño frente al niño. Pídale que haga una línea en el papel con el lápiz grande. Elógielo si lo hace. Repita la actividad con otros objetos.
3. Pídale al niño que encuentre objetos grandes y pequeños en la casa.
4. Durante una semana uno de los padres o la maestra debe nombrarle objetos grandes y pequeños al niño. Después haga que el niño empiece a señalar los objetos grandes y pequeños.
5. Realice actividades motrices como dar pasos grandes y pequeños, saltos grandes y pequeños, sentarse en una silla grande y en una pequeña.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dibuja (+) imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee lápices, tiza, lápices de color, pizarra mágica.
2. Haga que el niño la imite en 2 etapas, primero trazando la línea vertical y luego la horizontal. Haga que copie la figura completa (+) después de observar cómo se hace.
3. Diseñe la figura con puntos y haga que el niño los una.
4. Guíe físicamente al niño en toda la actividad y disminuya la ayuda a medida que aprende a hacerlo.
5. Déle al niño instrucciones verbales mientras dibuja. Por ejemplo, dígale: "Dibuja una línea a lo ancho. Ahora dibuja otra hacia abajo".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Agrupa 3 colores.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece utilizando 2 colores — amarillo y rojo. Recorte 6 círculos rojos y 6 amarillos. Uno por uno coloque usted 4 círculos rojos en una pila y 4 amarillos en otra. Déle al niño los 4 últimos círculos para que los coloque. Guíele la mano para ayudarlo a colocar los colores correctamente si es necesario.
2. Deje cada vez más círculos para que él los junte y los separe; elimine la ayuda. Elogie al niño cuando agrupa correctamente los colores.
3. Use un tablero perforado y tarugos de colores. Levante usted un tarugo rojo y pídale al niño que encuentre otro como ése. Repita esto con otros colores. Pídale al niño que coloque los tarugos en el tablero en filas del mismo color.
4. Ponga círculos grandes de colores en el piso (rojo, amarillo y azul). Déle al niño un círculo de color y pídale que se pare sólo en los círculos que sean del mismo color del que tiene en la mano.
5. Ponga 3 pedazos de papel de diferentes colores delante del niño. Pídale que, junto a los 3 colores, agrupe los objetos del mismo color que él va sacando, uno por uno, de una bolsa.
6. Recorte círculos de 3 colores que usted quiera que el niño agrupe. Deje que él los lleve por la casa para hallar cosas que sean de estos mismos colores. Luego déjelo que lleve los círculos por la casa y los deje en los objetos del mismo color. Haga que se los muestre. Elógielo si lo hace correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Coloca objetos dentro, encima y debajo cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice un cubo de 2.5 cm. (1") y una taza. Dígale al niño que va a poner el cubo debajo de la taza y haga que la imite. Repita esto para enseñarle "encima" y "adentro".
2. Utilice una caja grande. Pídale al niño que se coloque dentro, encima y debajo de la caja.
3. Diga la palabra (dentro, encima, debajo) y enséñele cómo colocarse a sí mismo o colocar un objeto. Dígaselo en una orden de una sola palabra — ADENTRO.
4. Utilice un juguete o muñeca que le guste al niño y colóquelo dentro, encima o debajo de una caja. Luego anime al niño a que coloque el juguete de acuerdo con las órdenes que usted le dé. Elógielo si tiene éxito y déle la ayuda que necesite reduciéndola a medida que el niño adquiere destreza.
5. Mientras miran libros de ilustraciones haga que el niño le diga si ciertos objetos están adentro, encima o debajo de otros.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Nombra objetos que hacen sonidos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando suene el teléfono diga usted: "Ese es un teléfono" y repita esto con el timbre, el despertador, el tractor, la aspiradora, el aeroplano, etc. Cuando suene algo, pregúntele al niño: "¿Qué es esto?". Ayúdelo si es necesario.
2. Haga usted algunos sonidos de animales (el ladrido de un perro, el maullido de un gato, el mugido de una vaca, el graznido de un ganso) y pídale al niño que nombre el animal que produce ese sonido.
3. Recorte figuras de animales y haga que el niño encuentre al animal cuyo sonido usted hace. Por ejemplo: "¿Qué animal hace guau-guau?".
4. Grabe sonidos familiares del medio ambiente y pídale al niño que los nombre cuando los escuche.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Arma un juguete de 4 piezas que encajan una dentro de otra.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice 2 partes primero y añada más a medida que el niño muestra que comprende la actividad.
2. Utilizando 2 juguetes idénticos, pídale al niño que la imite paso por paso a medida que usted arma el juguete.
3. Déle instrucciones verbales al niño mientras él arma el juguete: "Coge la parte más pequeña. Bien, ahora encuentra la pieza más pequeña que queda en la mesa y pon la primera adentro".
4. Si se utiliza un juguete de 5 piezas, déle solamente las 2 primeras. Haga que él escoja la que sigue. Así, tendrá menos objetos entre los cuales escoger. Cuando él escoja una pieza saque usted otra.
5. Estos juguetes de armar son como barriles o huevos que vienen en una serie de tamaños y todos encajan unos dentro de otros.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 38

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Nombra la acción que muestran las ilustraciones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando le lea cuentos al niño señale las ilustraciones y dígale qué acción representan.
2. Señale las acciones que realizan otros miembros de la familia y explique lo que están haciendo. Por ejemplo: "Papá está lavando el auto", "Mamá está cosiendo", "Pepe está andando en bicicleta".
3. Juegue a las adivinanzas con el niño. Dramatice usted acciones como llorar, correr, planchar, cocinar, coser, y haga que el niño le diga qué está haciendo.
4. Mire una revista o libro y pídale al niño que le diga qué está pasando en la ilustración.
5. Muéstrele ilustraciones de un niño (a) saltando, (b) caminando, (c) corriendo. Pídale que le diga qué ve en cada una. El puede decir "un niño". Pregúntele entonces: "¿Qué está haciendo el niño?".
6. Haga que el niño realice estas actividades (caminar, correr, saltar) y muéstrele las ilustraciones a medida que él realiza la acción.
7. A medida que miran un libro ilustrado, haga que el niño le diga qué les están pasando en las ilustraciones a animales, objetos y personas específicas.
8. Ponga ilustraciones delante del niño y juegue a describir, por turnos, las actividades y objetos ilustrados. Señale la ilustración a medida que se describe.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Hace pares con una figura geométrica y la ilustración de ésta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece usted dándole al niño un ejemplo de la actividad. Junte una pelota con la ilustración de una pelota. Pídale al niño que la imite.
2. Emplee círculos, cuadrados, triángulos y pídale al niño que haga pares con las figuras geométricas.
3. Empiece haciendo que el niño haga pares con cuadrados de color azul e ilustraciones de cuadrados azules para que el color le sirva de ayuda adicional. Luego emplee dibujos lineales de la figura una vez que el niño pueda hacer pares de las formas geométricas con los dibujos de colores.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Apila en orden 5 o más aros en una clavija.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con 2 aros de distintos tamaños y coloque cada aro en la clavija diciéndole: "Primero este aro y luego el otro". Quite los aros de la clavija y haga que el niño imite el orden que usted siguió. Agregue más aros, uno cada vez, a medida que el niño logra ponerlos en orden cada vez que lo intenta.
2. Sobre una mesa ponga los aros en fila ordenados de acuerdo con el tamaño. Luego mézclelos y haga que el niño los ponga en orden. Ayúdelo a comparar tamaños diciéndole: "Este es más grande que ese otro". Empleando los aros más grandes y más pequeños, agregue gradualmente los aros intermedios.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 41

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Nombra objetos grandes y pequeños.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice 5 bloques grandes y 5 pequeños que sean del mismo color. Comience por hacer que el niño divida los bloques en 2 montones de acuerdo con el tamaño. El niño debe ser capaz de dividirlos sin equivocarse antes de empezar a señalar lo grande y lo pequeño. Elógielo si lo hace correctamente.
2. Utilice 2 objetos que se diferencien en tamaño. Por ejemplo, use 2 pelotas rojas, una grande y otra pequeña. Empiece con objetos muy grandes y muy pequeños. Diga que las pelotas o bloques u otros objetos son grandes y pequeños. Luego pídale al niño que le dé la pelota grande y después la pequeña. Cambie con frecuencia la posición de los objetos. Cuando el niño pueda señalar constantemente lo grande y lo pequeño sin errores, empiece a pedirle que nombre el tamaño del objeto: grande o pequeño.
3. Utilice caramelos de la misma marca y en tamaño grande y pequeño (las envolturas son las mismas). Haga que el niño nombre el grande y el pequeño. Déle los caramelos como premio.
4. Coloque círculos de 15 cm. (6″) y 7 cm. (3″) de diámetro en el piso. Haga que el niño se pare sólo en los círculos grandes y luego en los círculos pequeños. Haga que le diga a usted en qué círculo debe pararse (grande o pequeño) y él debe decirle si lo hace correctamente.
5. Coloque una golosina en uno de los círculos. El niño debe decirle correctamente si el círculo es grande o pequeño antes de que usted le dé la golosina.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 42

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con las partes de la cara. Cuando usted diga: "Estos son mis ojos" señálese usted los ojos y haga que el niño la imite señalándose la misma parte. Repita esto con otras partes del cuerpo, incluyendo las manos, los pies, el cuello, el codo, el estómago, los dedos de la mano y del pie, etc.
2. Párese con el niño frente a un espejo de cuerpo entero. Haga que el niño mueva o se toque una parte del cuerpo cuando usted la nombre. Dígale por ejemplo: "Tócate la rodilla", "menea la nariz", etc. Recompénselo con elogios.
3. Dibuje 2 círculos uno más grande que el otro en un papel. Dibuje en ellos 1 ó 2 partes de la cara y haga que el niño diga qué falta y señale donde debe ir cada parte. Elogie al niño cuando responda correctamente.
4. Señale las partes del cuerpo en una muñeca.
5. Anime al niño a que nombre la parte del cuerpo a medida que la señala.
6. Deje que el niño coloque una aplicación engomada en la parte del cuerpo si la señala correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Señala a un niño y a una niña obedeciendo una orden.

QUE DEBE HACERSE:

1. Identifique por sexo a los miembros de la familia cuando resulte apropiado. Por ejemplo, "¡Qué niño más grande!", "¡Qué linda niña!", etc.
2. Cuando le lea cuentos al niño, identifique los personajes de las ilustraciones como niños o niñas. Luego señale usted una ilustración y pídale que señale al niño y a la niña.
3. Señale usted una figura y haga que el niño identifique la figura como niño o niña.
4. Emplee muñecas y muñecos y anime al niño a que vista los muñecos de acuerdo con su sexo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dice si un objeto es pesado o liviano.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño sostenga algo pesado (una bolsa de azúcar de 2 kilos) y dígale: "Eso es pesado". Luego déle una bolsa de algodón y dígale: "Eso es liviano". Trate de usar objetos que sean del mismo tamaño pero de diferente peso. Luego ponga 2 bolsas con objetos en la mesa y pídale al niño que las levante y diga cuál es pesada y cuál es liviana.
2. Reduzca gradualmente la diferencia de peso entre los objetos. Elogie al niño cuando pueda decirle qué objeto es pesado y cuál es liviano.
3. Utilice ilustraciones de objetos como un elefante y una campana, un coche y un bebé, un aeroplano y una silla, y haga que el niño divida las ilustraciones en 2 grupos: uno de objetos pesados y otro de objetos livianos.
4. Nombre los objetos de la casa pesados y los livianos.
5. Deje que el niño llene vasos o vasijas con distintas cantidades de arena o agua. Haga que diga cuál de las vasijas con arena es pesada y cuál es liviana.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Junta 2 partes de una figura para hacer un todo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice un círculo de cartón cortado por la mitad. Muéstrele al niño cómo hacer un círculo poniendo las 2 partes en su lugar. Haga que el niño la imite. Tenga otro círculo completo como modelo.
2. En un papel dibuje un círculo dividido por la mitad con una línea. Haga que el niño junte las partes del círculo de cartón con las que están en el papel. Borre las líneas cuando el niño pueda juntar las 2 partes correctamente.
3. Utilice dibujos simples de animales y objetos cortados por la mitad. Al principio sólo saque una figura cada vez. Aumente gradualmente el número de éstas de manera que el niño deba encontrar las 2 piezas que van juntas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Describe 2 sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuéntele, léale y reléale al niño cuentos simples e interesantes. Hágale preguntas sobre lo que sucede, cómo se llama el perro, etc. Anime al niño a que dramatice los cuentos y se los cuente al papá o a los hermanos. Utilice títeres o muñecas para contar el cuento.
2. Busque cuentos de interés para el niño. Después de leer el cuento 2 ó 3 veces, vuélvalo a leer pero antes de voltear la página, pregúntele al niño qué cree que sucedió después.
3. Mire con el niño partes de sus programas favoritos de televisión. Durante los anuncios comerciales o pequeños intervalos, pídale al niño que le diga qué sucedió. Al principio ayúdelo con indicaciones verbales y preguntas si es necesario.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Repite juegos de dedos con palabras y acciones.

QUE DEBE HACERSE:

1. Invente usted cuentos o poemas cortos haciendo ademanes con los dedos, pero moviéndolos siempre en la misma forma. Cuénteselos al niño haciendo lentamente los ademanes correspondientes. Repita una línea de las palabras y haga los ademanes. Haga que el niño la imite haciendo primero sólo una parte, después 2, etc., hasta que pueda repetir todo el cuento.
2. Pídale que comience haciendo sólo las acciones a medida que usted las dice. Luego haga que él diga y haga las acciones.
3. Haga que el niño diga la primera línea con usted, pero omita la última palabra de cada frase para que él la diga solo. Omita gradualmente más palabras. Elogie al niño a medida que lo hace mejor.
4. Ayúdelo diciendo usted la primera palabra de cada línea y haciendo que el niño termine por sí solo o haga usted la acción para ayudarle a recordar las palabras.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Hace pares (3 o más).

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga 3 tazas en la mesa. Déle al niño 3 canicas. Pídale que ponga 1 canica en cada taza diciéndole: "Una canica para una taza", etc.
2. Dibuje 3 vasijas en una columna en el margen izquierdo de un papel. Dibuje 3 cucharas en el margen derecho del papel y pídale al niño que trace una línea de 1 cuchara a 1 vasija.
3. Ponga una pila de bloques rojos y otra de bloques azules frente al niño. Tome usted un bloque de cada pila y diga: "Un bloque rojo y un bloque azul". Haga que el niño la imite.
4. Haga que el niño le ayude a poner la mesa. Ponga usted los platos y haga que el niño coloque una servilleta, un tenedor, etc. junto a cada plato. Emplee platos de juguete si los hay.
5. Deje que el niño pase galletas o bocadillos, uno a cada persona.
6. Deje que le ayude a decorar galletas colocando una pasa o nuez en cada una antes de hornearlas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Señala objetos largos y cortos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Reuna objetos de la casa largos y cortos (pajas, lápices, reglas, fideos, medias).
2. Ponga delante del niño una paja larga y otra corta. Pídale que señale la larga. Elógielo si puede hacerlo.
3. Utilice una pizarra. Haga que el niño dibuje con tiza líneas largas y cortas imitándola a usted o cuando usted se lo pida.
4. Háblele al niño acerca de objetos largos y cortos. Mencione los objetos de la casa como largos o cortos antes de pedirle que los señale.
5. Juegue a un juego con pajas de escoba, palillos de dientes o palos de madera cortos y largos. Ponga las manos atrás y en una de ellas esconda un objeto corto y en la otra uno largo y haga que el niño adivine en qué mano tiene el objeto corto. Cuando haya adivinado, muéstrele ambas manos. Haga que señale la mano que tiene el objeto corto. Repita esto con el objeto largo. Recompénselo cuando lo haga correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dice qué objetos van juntos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice objetos de la casa (taza y plato, media y zapato, lápiz y papel, sombrero y abrigo, etc.).
2. Ponga en una mesa la taza y el plato juntos, la media y el zapato, etc. Explíquele al niño por qué los pares van juntos y pídale que junte otros pares. Ayúdelo si es necesario.
3. Nombre un objeto y pídale al niño que piense en otro que vaya con él (peine — cepillo, llavero — llave).
4. Ponga delante del niño una variedad de objetos que vayan juntos. Haga que los arregle por pares.
5. Mientras usted esté haciendo tareas caseras háblele al niño acerca de los objetos que usa y explíquele por qué van juntos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 51

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Cuenta hasta 3 imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuente hasta 3 frecuentemente durante el día a medida que trabaja. Por ejemplo, cuente los platos a medida que los lava o seca, las toallas cuando las dobla, las cartas que llegan en el correo, etc. Anime al niño a que la imite diciendo "1, 2, 3 ".
2. Haga que el niño imite "1, 2" y añada números, uno cada vez, después de que el niño haya aprendido el número anterior.
3. Ponga 3 objetos delante del niño y señale cada uno mientras usted cuenta hasta 3. Pídale que repita después de usted señalando y contando.
4. Marche con el niño contando hasta 3. Pídale que cuente con usted.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 52

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Separa objetos por categorías.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mezcle en una caja objetos que se encuentran en la cocina o el dormitorio. Saque un objeto cada vez y pregúntele al niño si pertenece al dormitorio o a la cocina. (Objetos que se sugieren del dormitorio: funda, ropa, calcetín, sábana. De la cocina: tenedor, servilleta, espátula, olla).
2. Utilice figuras de animales, ropa y muebles. Pídale al niño que arregle las figuras en la categoría debida.
3. Pregúntele al niño: "¿Qué objeto no se encuentra en la cocina? ¿Mesa, tenedor o cama?".
4. Muéstrele cómo se ordenan generalmente los objetos por categorías en las tiendas de alimentos y de ropa. Cuando esté con el niño en una tienda, caminando entre los estantes, pregúntele a qué grupo pertenecen las cosas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dibuja una V imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo hacerlo trazando una línea primero y otra después. Por ejemplo, dígale: "Hagamos una línea hacia abajo, luego otra hacia arriba".
2. Déjelo que pase el lápiz encima de las líneas que usted hizo y luego haga que dibuje por sí solo una V.
3. Haga que practique con su dedo en la arena o encima de la mesa. Luego déle un lápiz.
4. Pídale que conecte los puntos para formar una V (˙˙) y elógielo si lo hace. Disminuya las indicaciones haciendo cada vez más suaves los puntos. Recompénselo a medida que mejora sonriendo y elogiándolo.
5. Emplee una plantilla (patrón) en forma de V para ayudar a guiar el niño cuando dibuja.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10 cm. (4").

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje puntos para que el niño trace la línea encima.
2. Llévele la mano para que dibuje con el lápiz de una esquina a otra del papel, disminuyendo la ayuda a medida que el niño aprende a hacerlo.
3. Coloque una figurita engomada en las esquinas opuestas (a la diagonal) del papel y pídale al niño que las una con una línea.
4. Doble el papel diagonalmente. Haga que el niño trace la línea sobre el doblez.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga en una mesa 10 objetos semejantes (bloques, juguetes, dulces) y cuéntalos uno por uno para que el niño vea. Cuente a medida que guarda los platos, saca los tenedores, etc.
2. Cuente para que el niño la oiga. Luego haga que él cuente después de usted y luego háganlo juntos. Empiece contando hasta 2 ó 3, y luego, después de que el niño pueda hacer esto, continúe con 4, luego con 5 hasta llegar a 10.
3. Haga que el niño cuente diversos objetos como bloques, juguetes, dulces, animales del campo, etc.
4. Si está usted contando objetos con el niño y él no está seguro del número que sigue, déle el sonido inicial del número como "tr" para 3, "n" para 9. Deje que termine diciendo el nombre del número.
5. Vaya reduciendo la ayuda, moviendo los labios solamente sin decir el sonido en voz alta. Reduzca poco a poco todas las indicaciones y elogie al niño a medida que mejora.
6. Léale poemas infantiles o cántele canciones en los que haya que contar, por ejemplo: "Una, dos y tres, y cuatro también", etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño qué debe hacer. Coloque 2 bloques uno al lado del otro y el tercero encima de los otros 2. Deje su "puente" armado para que lo copie el niño.
2. Entréguele un bloque a la vez y, si es necesario, muéstrele dónde debe colocarlo. Elimine la ayuda a medida que el niño va aprendiendo y recompénselo. Construya una "casa" para un lápiz. Este sirve para mantener los bloques separados en la parte de abajo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color) que se le da con bloques o cuentas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice una serie de objetos pequeños que tengan distintas formas o bloques de diferentes tamaños o colores.
2. Haga una torre o puente explicándole al niño los detalles extras. Anime al niño a que imite y déle ayuda física e instrucciones simples. Elimine gradualmente la ayuda a medida que el niño aprende la actividad. Recompénselo por el adelanto con elogios.
3. Si el niño ya sabe contar, anímelo a que cuente el número de bloques necesarios.
4. Siéntese junto al niño cuando esté realizando esta actividad para que él pueda ver el objeto desde el mismo ángulo que usted.
5. Ponga una golosina al final de la fila de bloques o cuentas para que se la coma el niño cuando complete la tarea.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVVVV).

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje una serie de trazos en forma de V. Anime al niño a que siga los trazos de la letra, primero con el dedo y luego con una crayola o lápiz. Ayúdelo llevándole la mano.
2. Haga que dibuje con usted haciendo una línea cada vez.
3. Haga una serie de trazos en forma de V conectada. Luego haga que el niño dibuje más series a medida que usted le da indicaciones verbales: "Sube, baja, sube, baja".
4. Haga que el niño dibuje una serie de trazos en forma de V en un papel. Cuando termine conviértala en una ilustración de montañas, césped, árboles, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje con palotes la figura de una persona a la que le falten 2 partes obvias del cuerpo, por ejemplo una pierna y un brazo. Pregúntele al niño qué partes del cuerpo faltan y pídale que las dibuje.
2. Hable con el niño acerca de las partes del cuerpo y pídale que se las muestre en el cuerpo de usted y en el suyo.
3. Dibuje varias figuras de persona, omitiendo una parte diferente del cuerpo en cada una para que el niño la identifique y complete el dibujo.
4. Empiece dibujando sólo la cara y omitiendo la nariz. Pregúntele al niño: "¿Qué falta?". Si él necesita ayuda para identificar los rasgos que faltan, pregúntele: "¿Tiene ojos el hombre?", "¿Tiene boca?", "¿Tiene nariz?". Si es necesario ayúdele a dibujar la nariz llevándole la mano. Dibuje varias caras a las que les falte una parte diferente. Elógielo por el adelanto y el éxito. Adhiera el dibujo terminado en la puerta del refrigerador de manera que el resto de la familia lo pueda ver y elogie al niño por su esfuerzo.
5. Coloque piezas de fieltro en un tablero de fieltro y haga con ellas un hombre. Haga que el niño la imite y hable con él acerca de cada parte del cuerpo a medida que la pone en el tablero.
6. Dibuje un hombre en una pizarra mágica. Levante la hoja movediza lentamente de manera que el niño vea desaparecer las piernas. Pregúntele qué falta y hágalo dibujar las partes que faltan o dibuje un hombre acostado y haga que desaparezca sólo una parte.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo y error.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pegue pequeños manijas en las piezas del rompecabezas para que se puedan coger fácilmente.
2. Empiece quitando 1 ó 2 piezas del rompecabezas y deje que el niño la observe. Luego, vuélvalas a colocar. Quítelas de nuevo y déselas al niño una cada vez, para que él las ponga. Cuando él pueda hacer esto, quite 3 piezas, luego 4 y finalmente todas las piezas del rompecabezas. Recompense al niño con alabanzas y sonrisas cuando las ponga.
3. Guíele la mano para ayudarle a encajar las piezas en los espacios una vez que él haya encontrado el espacio correspondiente. Déle instrucciones simples como: "Voltéala, muévala un poco". Elimine la ayuda a medida que el niño adquiere destreza y elógielo.
4. Déle al niño una pieza del rompecabezas. Dígale que mire el rompecabezas para que encuentre el lugar que le corresponde antes de intentar colocarla. Esto ayudará a evitar que fracase en sus intentos de colocar la pieza. Elógielo si tiene éxito.
5. Haga que el niño palpe la forma de las piezas del rompecabezas antes de colocarlas.
6. Si hay piezas contiguas en el rompecabezas, trace con un lápiz en la bandeja los contornos de los distintos pedazos para que el niño pueda ver cada forma separadamente. Borre las líneas a medida que el niño adquiere destreza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Nombra objetos que son iguales o diferentes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga 3 series de 2 objetos idénticos en una caja (2 tenedores, 2 bloques, 2 peines). Pídale al niño que encuentre 2 cosas que sean iguales.
2. Repita esta actividad utilizando ilustraciones u objetos de distinta textura.
3. Emplee una variedad de pares de objetos y dígale al niño que cada par es igual. Mezcle los pares y dígale que son distintos. Muéstrele pares de objetos iguales y de objetos diferentes y haga que le diga si son iguales o distintos.
4. Ayude al niño dándole el sonido inicial de la palabra. Dígale: "Estos son i-i-i. . ." y deje que él complete la palabra.
5. Si el niño tiene dificultad, pregúntele primero: "¿Estos son iguales o distintos?". Vaya disminuyendo poco a poco la ayuda y dígale solamente: "Dime algo sobre estos".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 62

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Dibuja un cuadrado imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje usted un cuadrado. Haga que el niño siga el dibujo primero con el dedo y luego con un lápiz. Llévele la mano si es necesario.
2. Dibuje un cuadrado incompleto y haga que el niño lo termine ⊓, ⌝. Luego haga sólo puntos ⋮ ⋮.
3. Pídale que dibuje un cuadrado a medida que usted dibuja uno de manera que imite cada línea separadamente en lugar de las 4 juntas. Luego dibuje 2 líneas para que las imite, después 3 y finalmente el cuadrado completo. Elogie al niño a medida que lo hace.
4. Dibuje cuadrados con el dedo en harina, arena, etc.
5. Déle al niño indicaciones verbales a medida que él dibuja. Dígale: "Empieza aquí, ahora dibuja hacia abajo y hacia el lado", etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Nombra 3 colores cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con un sólo objeto de color. Pregúntele al niño: "¿De qué color es esto?". Si es necesario, dígale el nombre del color: "Este bloque es rojo" y pregúntele nuevamente: "¿De qué color es esto?". Elógielo si la respuesta es correcta y repítale: "Muy bien, Marco, es rojo". Repita esto empleando diferentes objetos (objetos de la casa, juguetes, ropa) del mismo color. Cuando el niño nombre el color sin equivocarse, añada el segundo color, repitiendo el procedimiento antes mencionado y finalmente el tercer color.
2. Muéstrele los 3 colores al niño para que los nombre. Haga que el niño busque otros objetos de estos colores en las revistas, libros y por toda la casa. Elógielo cuando lo haga.
3. Emplee nombres como "verde hoja" y "amarillo yema" para ayudarle al niño a recordar los nombres de los colores.
4. Diseñe una "escalera de color". El niño debe nombrar el color de cada escalón para recibir una cosita que está en el escalón más alto.
5. Al preguntarle los nombres de los colores déle una alternativa. Pregúntele: "¿Es esto rojo o azul?".
6. Déle al niño el sonido inicial para ayudarlo. Pregúntele: "¿De qué color es esto? Es r-r-r. .". Deje que el niño termine la palabra.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 64

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Nombra 3 formas geométricas, □ , △ , ○ .

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece empleando 2 formas, el círculo y el cuadrado. Nombre cada una: "Este es un círculo", "Este es un cuadrado", señalándolos al nombrarlos. Luego pídale al niño que nombre el círculo y el cuadrado. De vez en cuando cámbielos de posición en la mesa. Cuando el niño pueda nombrar el □ y el ○ sin equivocarse (5 de cada 5 veces) añada el triángulo.
2. Señale cada una de las 3 formas y nómbrelas haciendo que el niño repita los nombres después de usted. Haga esto varias veces con cada forma. Luego señale la forma y espere que el niño la nombre sin ayuda. Si él duda, diga el sonido inicial (cir-, cua-, tri-) y déjelo que termine la palabra. Elógielo cuando lo haga.
3. Recorte una esponja gruesa en forma de cubo. Dibuje un cuadrado, un círculo y un triángulo, uno en cada lado del cubo. Haga que el niño tire el cubo al aire y nombre la figura que quede arriba.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Escoge el número de objetos que se le piden (1-5).

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño una caja de tarugos, crayolas, cuentas, etc. Pídale que le dé uno; devuélvaselo y pídale 2. Continúe hasta 5.
2. Pídale los objetos sin seguir la secuencia de números, es decir: primero 3 cuentas, luego 1, 5, etc.
3. Pídale al niño que la ayude alcanzándole 2 servilletas, 5 platos, 3 tazas, etc. Recuérdele el número al niño preguntándole: "¿Cuántos te pedí?".
4. Haga que el niño cuente dulces o galletas.
5. Haga que escuche a medida que usted aplaude 1-5 veces. Pregúntele cuántas veces aplaudió usted.
6. Haga que cuente en voz alta a medida que escoge objetos que usted le ha pedido.
7. Empiece utilizando cuadrados pequeños de papel. Si usted quiere 3 objetos, saque 3 cuadrados de papel y haga que él junte los objetos que cuenta con los cuadrados de papel.
8. Haga que el niño verifique si ha contado bien. Cuando él haya escogido el número de objetos, dígale: "Yo quería 3, cuenta a ver si tienes 3".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Nombra 5 texturas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Nómbrele al niño texturas de varios artículos del hogar. Déjelo que las toque si él no puede nombrarlas sólo al verlas.
2. Ponga 5 objetos de diferente textura en una bolsa. Haga que el niño meta la mano dentro de la bolsa, coja uno, nombre la textura y luego saque el objeto de la bolsa para ver si identificó la textura correctamente.
3. Asegure objetos de diversas texturas en un tablero. Véndele los ojos al niño. Pídale que encuentre texturas ásperas, lisas, suaves, etc.
4. Empiece por enseñarle a reconocer solamente 2 texturas a la vez pero que sean muy diferentes, como tela de raso y yute. Cuando el niño ya reconozca 2 texturas añada gradualmente más y algunas que sean parecidas.
5. Tome un bloque de madera o un pedazo de caucho espumoso y pegue tela de textura diferente en cada cara. Haga que el niño lance al aire el cubo y que nombre la textura que quede encima.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Copia un triángulo cuando se le pide.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cójale la mano al niño y llévesela para que haga un triángulo. Disminuya la ayuda reduciendo la presión que le hace en la mano.
2. Haga que trace alrededor de esta forma o por encima de la que ya está dibujada.
3. Dibuje formas incompletas para que el niño las termine: < , > .
4. Dibuje puntos para que el niño los conecte ∴ y haga los puntos más suaves cada vez.
5. Dígale al niño que dibuje una carpa (tienda de campaña) en forma de ∧. El le pondrá piso a la carpa añadiendo una línea en la parte de abajo. Elógielo por sus adelantos a medida que adquiere destreza.
6. Haga con el dedo triángulos en harina o arena.
7. Emplee crayolas, lápices de color, lápiz de labios, etc.
8. Déle al niño indicaciones verbales a medida que dibuja.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mire con el niño una ilustración de un libro, catálogo o revista. Cubra la ilustración y pídale que le diga qué vió.
2. Si al niño se le dificulta recordar, déle indicaciones como: "Es un animal que dice guau-guau".
3. Haga que el niño mire la ilustración durante 30 segundos. Tápela y pídale que le diga si había o no una casa, un coche, un gato, una persona, un árbol, etc.
4. Al principio use ilustraciones muy simples con sólo 1 ó 2 objetos en ellas. Poco a poco use ilustraciones más complejas.
5. Muéstrele una ilustración al niño y déjelo que la mire por unos momentos. Luego haga que elija entre una serie de ilustraciones sueltas, aquéllas que estaban en la ilustración grande.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice el momento del día en relación con las actividades.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice ilustraciones de actividades u objetos que el niño conoce. Empiece con dormir y jugar, el sol y la luna.
2. Pregúntele lo que hace por la mañana cuando se levanta. Luego pregúntele lo que hace por la noche antes de acostarse (el papá, la hermana o hermano van al trabajo y a la escuela por la mañana y regresan a casa por la tarde). Saque al niño fuera de la casa cuando sea de noche. Señálele la luna y las estrellas que brillan de noche. Dígale que durante el día hace sol y háblele acerca de actividades que se realizan de día y de noche.
3. Escoja actividades como desayunarse, dormir la siesta, la llegada a casa de papá, ver un programa de televisión como "Plaza Sésamo". Pregúntele al niño a qué hora del día tienen lugar.
4. Dibuje actividades diarias y haga que el niño le diga en qué momento del día ocurren.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 70

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Repite poemas familiares.

QUE DEBE HACERSE:

1. Lea y relea poemas y anime al niño a que repita los versos después de usted. Diga el poema junto con él.
2. Diga parte del poema y deje que él lo termine. Diga menos cada vez, de manera que finalmente diga él todo el poema. Elógielo a medida que recuerda más y más versos.
3. Utilice un libro ilustrado de poemas infantiles. Deje que emplee las ilustraciones como indicaciones de lo que viene después.
4. Si al niño se le olvida el siguiente verso de un poema, ayúdelo diciéndole la primera palabra y deje que él termine.
5. Pídale al niño que ordene en secuencia 3-4 ilustraciones que representen un poema infantil y que luego se lo diga.
6. Diga usted las primeras palabras de cada verso y haga que el niño termine. Haga que poco a poco diga más de cada verso hasta que lo diga todo por sí solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra).

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice recipientes de plástico o latas de metal y llénelos de artículos de diferente peso (arena, sal, dulces, frijoles, fideos). Pídale al niño que clasifique los recipientes por el peso y elógielo a medida que sea capaz de hacer juicios más acertados.
2. Déle al niño 2 objetos para que los coja y pídale que le diga qué objeto es más pesado. Enséñele a emplear una balanza de manera que pueda determinar si ha calculado correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice qué falta cuando se quita un objeto de un grupo de 3.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque 3 objetos en una mesa delante del niño y pídale que nombre cada uno. Dígale que se cubra los ojos mientras usted quita un objeto de la mesa. Elogie al niño cuando nombra el objeto que falta. Añada más objetos a medida que se le facilita la tarea.
2. Varíe cada día los objetos empleados.
3. Empiece con 3 objetos muy diferentes.
4. Aumente la dificultad haciendo que los objetos sean de colores parecidos, etc.
5. Si el niño tiene dificultad con 3 objetos, empiece empleando sólo 2.
6. Haga que el niño diga el nombre de los objetos antes de quitar uno para ayudarle a recordar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Nombra 8 colores.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pídale al niño que nombre el mayor número de colores que encuentre en la cocina o sala.
2. Haga que pegue círculos engomados en un papel, formando una figura, como recompensa por nombrar los colores de los círculos correctamente.
3. Esconda cuadrados de papel de diferentes colores en una habitación. Pídale al niño que los busque y nombre los colores a medida que los encuentre.
4. Empiece con colores que él ya conoce y añada más a medida que sea capaz de nombrarlos.
5. Emplee términos como "verde perico", etc. para ayudarle al niño a recordar los nombres de los colores.
6. Al principio ayúdelo preguntándole por ejemplo: "¿Es esto rojo o azul?". Más adelante déle sólo el sonido inicial.
7. Examine los conocimientos del niño en las actividades diarias, pidiéndole que le encuentre un objeto por su color. Dígale por ejemplo: "Ponte tu camisa azul" o "Tráeme el lápiz anaranjado" o "Usa la taza verde".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Nombra 3 monedas de poco valor.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice monedas de verdad. Ponga 2 monedas de distinto valor y enséñele al niño a reconocerlas. Substituya una de ellas por otra de distinto valor y vea si el niño puede reconocer la primera. Haga lo mismo con otras monedas.
2. Empleando 3 tazas, ponga una moneda de distinto valor debajo de cada una. Pídale al nino que busque una especial. Elógielo cuando le dé la moneda que le ha pedido aun cuando no lo haga en el primer intento.
3. Ponga sobre la mesa 3 pedazos de caramelo o goma de mascar (chicle). Déle 3 monedas de diferente valor. Dígale que la goma de mascar cuesta tanto y désela si, en su primer intento, le ofrece la moneda que usted ha mencionado.
4. Ponga monedas de distinto valor en una caja pequeña. Sostenga la caja por encima de los ojos del niño y pídale que alcance la caja y coja una moneda. Elógielo si nombra la moneda correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Junta símbolos (letras y números).

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque 5 tarjetas con letras del alfabeto (cara arriba) sobre una mesa delante del niño. Sostenga 5 tarjetas iguales en su mano. Pídale al niño que escoja una por una las tarjetas que usted tiene y las junte con las que les corresponden.
2. Utilice rompecabezas de letras o números y haga que el niño coloque los símbolos en el lugar apropiado.
3. Empiece con símbolos que sean muy distintos como: O, T y M. Poco a poco haga trabajar al niño con otros más complejos como M, W, N, ó b, d y p.
4. Use también símbolos como señales de calles, semáforo, teléfono, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dice el color de los objetos que se le nombran.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale al niño que las manzanas son rojas, los plátanos son amarillos, etc. Luego pregúntele: "¿Qué es algo rojo que tú comes?" o "¿Qué es verde y crece afuera?".
2. Juegue un juego llamado "Estoy pensando". Usted le dice: "Estoy pensando en algo que es verde", etc. El niño nombra entonces objetos verdes hasta que adivine en cuál está pensando usted.
3. Pídale al niño que diga los colores de objetos familiares: "¿De qué color es nuestra casa? ¿De qué color es el sofá? ¿De qué color es nuestro perro?". El niño debe nombrar el color sin ver el objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Lea y relea cuentos y anime al niño a que termine la oración. Haga los sonidos o actúe los papeles de los personajes. Pregúntele qué sucede después.
2. Utilice las ilustraciones para ayudarle a recordar, elogiándolo cuando recuerda y relata más del cuento.
3. Elogie al niño cuando cuenta qué sucedió en su programa favorito de televisión.
4. Mire un programa de televisión con el niño y cuéntele lo que va sucediendo. Luego haga que le relate 5 hechos acerca de la historia.
5. Luego de que usted le relate un cuento varias veces al niño, pídale que se lo cuente al otro padre, a un hermano o amigo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 78

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades).

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice círculos y líneas. Dibuje un hombre y haga que el niño dibuje cada línea después de que usted haga una. Déle indicaciones verbales.
2. Déle indicaciones simples como: "Mira bien. ¿Qué más necesita el hombre?".
3. Muéstrele al niño cómo dibujar un hombre, haciendo primero un ○ , luego una + y luego añada las piernas. El puede agregar también partes de la cara, manos, etc.
4. Haga que el niño se acueste sobre un papel grande y trace usted el contorno. Haga que el niño coloree su figura. Hable acerca de las partes del cuerpo mientras él colorea.
5. Dibuje parte de la figura de un hombre y haga que el niño la termine. Déle una figura completa o emplee un modelo. A medida que el niño adquiera destreza haga que dibuje más del hombre por sí solo y quite el modelo.
6. Si el niño omite algunas partes del cuerpo hágale preguntas como: "¿Tiene pies el hombre?" o señale el lugar donde debe estar la parte del cuerpo y pregúntele: "¿Qué falta aquí?".
7. Al principio acepte figuras hechas de palotes. Cuando el niño ya sepa hacerlas, enséñele a dibujar ropa en la figura de palotes y después pídale que dibuje figuras humanas comunes y corrientes.
8. Deje que el niño trace el contorno de un cortador de galletas en forma de persona y que complete los detalles.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Canta 5 versos de una canción.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cante la canción completa y repítala varias veces. Luego cante cada verso y anime al niño a que lo cante con usted y luego a que lo haga solo. Repita esto, agregando versos.
2. Para practicar es bueno usar discos de canciones familiares que el niño puede volver a tocar.
3. Después de cantar la canción varias veces, cante usted la primera parte de cada verso y deje que el niño la termine.
4. Utilice cualquier canción que le guste al niño incluso las de los anuncios comerciales de la televisión y canciones populares.
5. Elogie al niño aunque omita algunas palabras al principio. Poco a poco insista en que incluya más palabras.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Construye una pirámide de 10 bloques imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tome usted 6 bloques. Déle 6 al niño y haga que imite cada uno de sus movimientos a medida que usted construye lentamente una pirámide.
2. Ponga 6 bloques pequeños delante del niño. Construya usted una pirámide, derríbela y pídale al niño que construya una como la de usted. Elógielo. Señale dónde debe colocar cada bloque.
3. Déle al niño 6 bloques y tome usted otros 6. Construya una pirámide, déjela armada y pídale al niño que construya una igual. Elógielo si tiene éxito.
4. Siga el mismo procedimiento empleando todos los 10 bloques.
5. Déle al niño indicaciones a medida que él trabaja. Dígale: "Enderézalos. Ese debe ir más allá", etc.
6. Dibuje el contorno de una pirámide en un pedazo de papel. Coloque el papel contra la pared y haga que el niño llene el contorno con bloques construyendo su pirámide contra el dibujo que está en la pared.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Nombra lo "largo" y lo "corto".

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice lápices, limpiadores de pipa, dibuje líneas o recorte tiras de papel o tela de diferentes tamaños. Señale uno largo y diga: "Este es largo". Luego pregúntele al niño cuál es largo. Repita nuevamente y diga: "¿Cuál es largo? Este." Luego haga que el niño señale el largo. Cambie la posición de los objetos y pídale nuevamente que le muestre el largo. Haga lo mismo con el corto.
2. Al principio emplee líneas muy largas y muy cortas, reduciendo poco a poco la diferencia a medida que el niño adquiere destreza.
3. Haga sobre una mesa una hilera con los objetos que esté usando poniendo un extremo de cada uno al mismo nivel que los otros:

   ——

   ————

   Explíquele al niño que una hilera es corta y la otra larga. Haga que el niño le diga cuáles son cortas y cuáles largas a medida que lo señala.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Coloca objetos detrás, al lado, junto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño se ponga detrás de, al lado de y junto a una silla o caja.
2. Utilice pares de juguetes (2 sillas o camas, 2 perros o gatos, etc.). Ponga un gato detrás de la silla y dígale al niño dónde puso el objeto. Luego haga que el niño ponga uno en el mismo lugar y le diga dónde lo puso. Continúe, disminuyendo poco a poco las indicaciones que le da. No coloque usted su objeto, sólo dígale que ponga un objeto detrás de la silla, etc.
3. Emplee ilustraciones del mismo objeto detrás de, al lado de y junto a algo (por ejemplo, un gato al lado de, detrás de y junto a una silla). Pídale al niño que señale al gato que está detrás de la silla, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice bloques o cualesquier objetos pequeños. Tanto usted como el niño deben tener 10 bloques y una hoja de papel. Ponga usted cualquier número de bloques de 1 a 10 en la hoja de papel. Haga que el niño ponga el mismo número que usted. No diga el número, diga solamente: "Pon el mismo número de bloques que puse yo en el papel". Haga que el niño verifique si lo ha hecho correctamente juntando uno de sus bloques con uno de los de usted para que vea si los grupos resultan iguales.
2. Varíe el orden de los números que debe juntar (1, 3, 7, 4).
3. Emplee uvas, pasas o dulces y deje que se los coma si los junta correctamente con los de usted.
4. Saque un número de pequeñas tazas y ponga una uva, pasa u objeto pequeño por cada taza de manera que él vea la correspondencia de uno a uno.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Nombra o señala la parte que falta en la ilustración de un objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje figuras de objetos familiares a las cuales les falten algunas partes o use ilustraciones preparadas comercialmente. Haga que el niño encuentre la parte que falta. Ayúdelo formulándole preguntas como: "¿Tiene cabeza el hombre?". Elimine la ayuda a medida que el niño adquiere destreza.
2. Empiece utilizando ilustraciones muy obvias, como un caballo sin cabeza o una casa sin techo. Más adelante utilice dibujos menos obvios como un caballo sin cola.
3. Tenga ilustraciones de un caballo sin una pata, un caballo sin cola o un caballo sin cabeza para que el niño busque lo que falta en lugar de aprenderse las ilustraciones específicas.
4. Haga que el niño compare la figura incompleta con una completa para ayudarlo a encontrar la parte que falta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Cuenta de memoria del 1 al 20.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño cuente para averiguar hasta qué número ya sabe contar. Luego diga los 2 ó 3 números siguientes y haga que los repita. Cuando el niño pueda contar hasta esos números añada los 3 siguientes hasta que sepa contar hasta 20.
2. Ponga 20 objetos delante del niño. Haga que él señale cada objeto y lo cuente. Cuando él cometa un error o se detenga dígale el número siguiente o el sonido inicial del número y déjelo que continúe contando.
3. Haga que el niño cuente sus pasos a medida que camina, hasta llegar al 20.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Nombra la primera, la del medio y la última posición.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice un libro de 3 páginas. Nombre las páginas como: la primera, la del medio y la última y haga que el niño la imite.
2. Ponga 3 objetos delante del niño en una mesa (XXX). Pídale que señale el primero, el del medio y el último pero sin seguir un orden específico. Cuando el niño ya sabe señalarlos, pídale que le diga si el objeto es el primero, el del medio o el último.
3. Siéntense usted y otra persona con el niño. Ponga el niño en el medio y dígale que él está en el medio, que una persona es la primera y la otra es la última. Cambien de posición y haga que le diga en qué posición está cada uno después de hacer los cambios.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Cuenta hasta 20 objetos y dice cuántos hay.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee 20 trozos de esponja, tapas de botella, palos de chupete, canicas, etc. para contar. Dígale al niño que le dé la cantidad que usted le pida. Si le da una cantidad incorrecta, haga que vuelva a contar en voz alta, con usted, hasta llegar al número correcto.
2. Empiece con el número más alto hasta el cual sabe contar el niño sin cometer errores. Añada uno más cada vez.
3. Déle al niño 20 naipes y haga que los cuente y le diga cuántos hay.
4. Déle más de 20. Haga que cuente 20 y se los dé.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Nombra 10 números.

QUE DEBE HACERSE:

1. En una habitación esconda tarjetas numeradas del 1 al 10. Pídale al niño que encuentre las tarjetas y que diga el número que está en cada tarjeta.
2. Recorte esponja gruesa en forma de cubos y escriba los números 1 - 10 en los cubos. Arrójelos como si fueran dados y haga que el niño lea los números.
3. Emplee números recortados en papel de lija o tarjetas con números en relieve. Haga que el niño los siga con el dedo a medida que los nombra.
4. Emplee tarjetas con números dentados o plantillas (patrones). Haga que el niño siga el contorno de los números con un lápiz a medida que los nombra.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dice cuál es su derecha y su izquierda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño use un lazo rojo en la muñeca derecha para recordarle cuál es su lado derecho. Mientras usa el lazo haga que se señale las partes del cuerpo de la izquierda y de la derecha. Cuando pueda hacerlo reduzca poco a poco el tamaño del lazo hasta que el niño pueda señalar la izquierda y la derecha sin ayuda.
2. Si el niño es diestro, pídale que le muestre su mano derecha, la mano con la que escribe.
3. Dense la mano derecha y dígale: "¿Cómo estás?" o "¿Con qué mano se saluda?".
4. Juegue un juego en que el niño tenga que distinguir entre la derecha y la izquierda ("Looby Loo").

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dice en orden las letras del alfabeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cante con el niño una canción con las letras del alfabeto y anímelo a que cante con usted. Puede utilizarse también un disco o una grabación de la canción.
2. Pídale al niño que diga lo más que pueda del alfabeto. Ayúdelo cuando necesite para terminar de recitarlo.
3. Enseñe el alfabeto por partes. Haga que el niño diga las 5 primeras letras y usted dice el resto. A medida que el niño aprenda cada letra deje que diga más hasta que recite todo el alfabeto sin ayuda.
4. Altérnese con el niño para decir las letras de la A a la Z.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Escribe su propio nombre con letra de imprenta.

QUE DEBE HACERSE:

1. A la hora de la comida ponga en la mesa tarjetas con los nombres de los miembros de la familia. Anime al niño a que encuentre su nombre y se siente en el lugar correspondiente. Coloque el nombre del niño en la puerta de su dormitorio o en la cama.
2. Escriba con letra de imprenta una letra del nombre del niño cada vez y haga que la imite. Si él tiene dificultad, escriba las letras con puntos para que el niño los una.
3. Escriba parte del nombre del niño (Ele-- o --na). A medida que el niño aprenda una letra haga que escriba 2, luego 3 (--ena, ---na, ----a).
4. Escriba en imprenta las letras del nombre del niño en fichas individuales. Haga que él las nombre y las coloque en el orden correspondiente. Al principio deje que el niño las junte con las de un modelo del nombre entero. Retire el modelo y deje que el niño eche un vistazo sólo cuando requiere ayuda.
5. Use un modelo con el nombre y haga que el niño lo calque. Luego haga que el niño escriba su nombre con letras de imprenta directamente debajo del modelo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Nombra 5 letras del alfabeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Trabaje con las letras del nombre del niño o aquellas con la que él está familiarizado.
2. Haga que el niño calque y copie letras a medida que usted las nombre.
3. Emplee tarjetas con letras muy diferentes (O,T,M,B,A). Nómbreselas al niño. Luego sosténgalas en la mano y deje que el niño las tome una por una y las nombre. Si el niño no sabe una letra, diga usted el nombre y haga que él lo repita.
4. Escriba letras de imprenta en fichas. Escóndalas en diversas partes del cuarto. A medida que el niño las encuentre, haga que se las traiga y las nombre. Esconda las letras y cuando el niño las encuentre nómbreselas usted si él no puede hacerlo.
5. Anime al niño a que busque letras que ya conoce como las letras de su nombre en avisos y en las tiendas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Ordena objetos en secuencia de ancho y largo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recorte tiras de papel de diversos anchos y largos. Haga que el niño las ordene en secuencia primero imitándola a usted y luego sin ayuda.
2. Reúna pajas, cuerdas y libros de diferentes anchos. Corte cuerdas, tiras de papel e hilos de lana de varios largos.
3. Al principio utilice objetos que aumenten 2.5 cm. (1") progresivamente de largo o de ancho. Empiece con sólo 3 objetos. Saque usted el primero y haga que el niño coloque los otros 2 en su lugar. Aumente el número de objetos hasta llegar a 10. Saque usted uno sí, uno no, y haga que el niño coloque los restantes en el lugar apropiado. Luego sáquelos saltándose 2 tamaños, 3, etc. hasta que el niño pueda ordenarlos todos en secuencia sin ayuda.
4. Reduzca gradualmente la diferencia en ancho o largo a 1.5 cm. (⅝").

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 94

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Nombra las letras mayúsculas del alfabeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Preséntele las letras al niño en desorden y elógielo cuando las nombra correctamente.
2. El niño debe ser capaz de señalar las letras antes de que se le pida que las nombre.
3. Esconda letras y pídale al niño que las nombre a medida que las encuentra.
4. Utilice letras hechas de papel grueso y haga que el niño las trace a medida que las nombra.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Pone los números del 1 al 10 en la secuencia apropiada.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño junte tarjetas de números con un modelo establecido en el cual han sido colocados los números 1 - 10 en secuencia. Retire un número del modelo y pídale al niño que ordene los números otra vez. Continúe retirando números del modelo hasta que el niño ordene los números 1 - 10 en secuencia correcta sin modelo.
2. Coloque usted algunos números (1,2,6,8,9,10) y haga que el niño ponga el resto. Disminuya gradualmente los números que usted coloca hasta que el niño ponga todos los números en secuencia por sí solo.
3. Si el niño puede decir los números haga que cuente a medida que los coloca. Cuando él tenga dificultad, haga que cuente hasta donde pueda y luego que encuentre el número que sigue.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 96

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Nombra la posición de los objetos: primero, segundo, tercero.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que 3 niños se pongan en fila. Pregunte quién es el primero de la fila, etc.
2. Emplee los términos primero, segundo y tercero con las actividades diarias. "Primero, me pongo el calcetín, segundo, me pongo el zapato y tercero, me amarro el zapato".
3. Haga que el niño coloque en secuencia 3 ilustraciones y que las nombre como primera, segunda y tercera.
4. Cuando vayan caminando por la calle pídale que cuente la primera, la segunda y la tercera casa desde donde estén ustedes.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Nombra las letras minúsculas del alfabeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Tenga en la mano tarjetas con las letras. Pídale al niño que escoja una tarjeta cada vez y nombre la letra.
2. Utilice tarjetas que tengan la letra mayúscula por un lado y la minúscula por el otro. Si el niño no sabe la letra voltee la tarjeta para ayudarlo.
3. Utilice tarjetas que tengan letras mayúsculas y minúsculas por el mismo lado. Repáselas varias veces hasta que el niño se familiarice con las letras.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Junta la letra mayúscula con la minúscula.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque en el suelo tarjetas con las letras mayúsculas del alfabeto. Pídale al niño que junte las tarjetas con letras minúsculas y las mayúsculas correspondientes.
2. Muéstrele al niño una etiqueta o una palabra escrita toda con mayúsculas o toda con minúsculas. Luego déle todas las letras mayúsculas o minúsculas y haga que duplique la palabra con el tipo de letra opuesto.
3. Empiece enseñándole sólo 3 ó 4 letras a la vez en lugar de todas las 29. Cuando él ya sepa las nuevas, poco a poco vaya enseñándole otras más.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Señala los números que se le nombran del 1 al 25.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño números de plástico o de cartón. Dibuje usted un número y pídale que lo encuentre entre los que él tiene. Diga el número y pídale que lo repita.
2. Al principio trabaje con los números en el orden debido. Cuando el niño ya los sepa así preséntenselos en desorden.
3. Coloque en hilera los números del 1 al 25. Haga que el niño cuente señalando los números a medida que los dice. Luego señálelos al azar y pídale que los nombre. Si él no puede nombrar cada número, deje que empiece nuevamente desde el principio y que cuente y señale hasta que descubra cuál es el número.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Copia un rombo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje un rombo haciendo un lado a la vez mientras el niño observa y copia cada línea que usted hace.
2. Dibuje un rombo para que el niño lo use como modelo. Junto a éste dibuje 4 puntos para que el niño los una formando otro rombo. Ayúdelo con indicaciones verbales o guiándole la mano si es necesario. Poco a poco reduzca el tamaño de los puntos o hágalos menos fuertes. Luego elimine las indicaciones verbales y la ayuda física hasta que el niño pueda copiar el rombo siguiendo el modelo solamente.
3. Haga que el niño dibuje modelos en forma de rombo.
4. Haga que el niño pase el dedo sobre un rombo recortado en papel de lija antes de pedirle que lo dibuje.
5. Dibuje una +. Haga que el niño conecte los extremos de la cruz para formar una cometa.
6. Dibuje una pirámide sin base ∧ y luego dibuje otra al revés debajo de ésta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Completa un laberinto simple.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje líneas paralelas en forma de ⌊ a una distancia de 1.5 cm. (½") y haga que el niño trace una línea entre ellas. Aumente poco a poco el número de esquinas y disminuya la distancia entre las 2 líneas.
2. Dibuje figuras de personas o animales en el punto inicial y una casa al final. Pídale al niño que encuentre el camino que deben seguir para llegar a casa.
3. Si el niño tiene dificultad de trazar una línea entre las líneas paralelas, deje que primero maneje un coche pequeño por el "camino" o que lo siga con el dedo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 102

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Nombra los días de la semana en orden.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale al niño los nombres de los días de la semana y haga que él se los repita.
2. Dígale los nombres varias veces; luego diga usted los 5 primeros y deje que él termine. Gradualmente diga usted cada vez menos y haga que él diga más. Si el niño tiene dificultad, diga el nombre que le falta y deje que él continúe. Déle el sonido de la consonante inicial para ayudarlo.
3. Deje que el niño cuelgue un calendario en su cuarto para que se familiarice con el orden de los días. Dibuje figuras en varios días del calendario para indicar los días en que el niño realiza ciertas actividades.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Suma y resta combinaciones hasta el 3.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño 3 bloques y haga que los cuente. Quítele 1 y dígale: "¿Si quito 1, cuántos te quedan?". Haga que el niño cuente de nuevo y le diga la respuesta. Repita el mismo procedimiento con diferentes números de bloques.
2. Emplee el mismo procedimiento con dulces o pasas. Déle 1,2 ó 3. Deje que se coma uno y que cuente de nuevo para ver cuántos le quedan.
3. Déle al niño 1 ó 2 bloques y haga que los cuente. Luego déle 1 ó 2 más y haga que cuente de nuevo.
4. Emplee una línea de números 1 2 3 . Deje que el niño la use para ayudarse a calcular la respuesta cuando no tiene objetos.
5. Emplee objetos pero haga que el niño trate de decirle la respuesta antes de contarlos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

COGNICION 104

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dice el mes y el día de su cumpleaños.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dígale al niño el mes y el día de su cumpleaños y haga que se los repita. El mismo día pero más tarde pídale que se los diga nuevamente. Elogie al niño si le responde correctamente. Si no, haga que los repita después de usted. Continúe hasta que el niño pueda responderle sin el modelo.
2. Primero enséñele al niño en qué mes es su cumpleaños empleando el mismo procedimiento de arriba. Luego enséñele el día.
3. Muéstrele el mes y el día en el calendario. Haga que ponga un círculo en éste y que diga el día y el mes.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Reconoce a primera vista 10 palabras impresas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece con sólo 2 ó 3 palabras. Ponga la palabra impresa junto a una ilustración del objeto. Luego cubra la ilustración y deje que el niño "eche un vistazo" a ella solamente si él no puede decir la palabra. A medida que el niño aprenda las palabras, añada otras nuevas.
2. Utilice nombres de colores. Al principio escriba el nombre del color con lápiz de ese color. Después de que el niño reconozca el nombre del color haga que junte la palabra en color con la escrita en negro. Luego muéstrele sólo la palabra escrita en negro y deje que mire la escrita en color para saber cuál es la palabra si él no la puede decir.
3. Empiece con palabras que son importantes para el niño como "mamá" y "papá". Escríbalas con letra de imprenta 3 veces en tiras de cartulina para ponerlas con tachuelas en un tablero. También escriba el nombre del niño. Gradualmente añada nuevas palabras como "puede", "pueden" y "correr". Escriba oraciones en las tiras como: "Mamá puede correr", "Mamá y papá pueden correr". Engrape las tiras en forma de libro. Haga que el niño les lea el libro a sus padres, hermanos y abuelos.
4. Ayúdele al niño a reconocer palabras impresas familiares que se ven generalmente en letreros, señales o escritas en ciertos colores, como ALTO (PARE) o el nombre de su cereal favorito. Luego muéstrele como se ve la palabra escrita por usted en letras de imprenta y vea si él la puede reconocer.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Predice lo que va a suceder.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice cuentos ilustrados de actividades diarias comunes. Muéstrele al niño parte de éstas (bañarse, cepillarse los dientes) y pídale que le diga qué sucede después. Si él no puede, muéstrele la siguiente ilustración y deje que él le diga (acostarse).
2. En las actividades diarias, deje que el niño adivine lo que se hace después. Coloque el tapón en la tina (bañera), luego ____ . Déjelo que haga el siguiente paso de la actividad.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Señala mitades y objetos enteros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice ilustraciones de frutas, verduras (vegetales, hortalizas), etc. partidos por la mitad y enteros. Saque las 2 ilustraciones y pídale al niño que le señale la de la mitad o la del objeto entero.
2. Use las palabras "mitad" y "entero" cuando le hable al niño.
3. Deje que el niño divida objetos enteros en mitades. Por ejemplo que parta galletas por la mitad, corte un plátano por la mitad, rompa un papel por la mitad. Pregúntele si es un objeto entero o si es sólo la mitad.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Cuenta de memoria del 1 al 100.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pídale al niño que cuente hasta donde él pueda. Diga usted el número correcto si se equivoca o se salta uno.
2. Enséñele a contar de 10 en 10 para que él se familiarice con los cincuenta, sesenta, setenta, etc.
3. Haga que cuente tarjetas o cuentas hasta 100.
4. Cuando el niño ayude a cocinar pídale que cuente 100 nueces o granos de maíz o frijoles. Cuando lo haga correctamente déle la nuez 101.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 1

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Alcanza un objeto colocado de 15 a 22 cm. (6-9") delante de él.

QUE DEBE HACERSE:

1. Suspenda un juguete del techo con una cuerda. Coloque al niño de manera que pueda ver cómo se mueve y oscila el juguete y que trate de alcanzarlo para golpearlo. Emplee un hilo elástico para amarrar los objetos.
2. Ponga uno de sus juguetes preferidos o una comida que le guste al alcance de su vista. Al comienzo ayude al niño a alcanzar y recoger los objetos. Llámele la atención para que los recoja y muévale la mano para que toque el objeto.
3. Deje que el niño alcance y toque un vidrio o golpee una mesa con la mano. Muéstrele estas actividades para que se forme una idea de cómo alcanzar objetos con las manos.
4. Emplee un juguete con base de succión (un payaso u otro muñeco). Adhiéralo a una superficie plana de 15 a 22 cm. (6-9") y colóquelo frente al niño. Ayúdelo a alcanzar y coger el juguete.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 2

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Coge un objeto sostenido a 8 cm. (3") delante de él.

QUE DEBE HACERSE:

1. Trate de abrir el puño cerrado del niño con su dedo índice y póngaselo en la mano para que lo coja cuando la cierre. Jugueteando, mueva el dedo para que la mano y el brazo del niño se separen de su cuerpo.
2. Sostenga un juguete pequeño fácil de coger delante del niño. Si no lo coge, ábrale la mano y coloque el objeto en ella. Ponga usted su mano sobre la de él por varios segundos y poco a poco suéltesela.
3. Emplee un juguete que produzca ruido al apretarlo y que sea fácil de coger y colóquelo al alcance del niño. Déle la ayuda necesaria para que coja el juguete y recompénselo con elogios y sonrisas. (Haga sonar el juguete para que también el sonido sea una recompensa). Mueva gradualmente el juguete hasta que esté a 8 cm. (3") delante del niño.

EC 124 507

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 3

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Alcanza un objeto que está delante de él y lo coge.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siéntese al niño en sus rodillas. Sostenga un objeto atractivo delante de él pero lo suficientemente alejado para que tenga que extender las manos para tomarlo.
2. Si el niño no extiende las manos hacia el objeto, sosténgalo cerca de él y vaya alejándolo gradualmente a medida que él aprende a alcanzarlo.
3. Amárrese una bufanda o corbata alrededor del cuello o póngase un collar de cuentas de madera. Inclínese hacia el niño de manera que él pueda verle la cara y tocar la bufanda. Sacúdala para que él pueda verla y trate de alcanzarlo. Cuando él coja la bufanda o tan sólo la toque, elógielo. Sonríale para demostrarle que usted está complacida. Al principio mueva la bufanda hacia las manos del niño para que él no necesite hacer mucho esfuerzo para alcanzarla.
4. Amarre una pelota de espuma de caucho (hule) con una cuerda y mézala lentamente junto a la cara del niño. Muévale la mano para ayudarle a que le pegue a la pelota.
5. Haga burbujas de jabón delante del niño. Anímelo a que toque y rompa las burbujas hablándole o aplaudiendo y sonriéndole.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 4

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Alcanza un objeto preferido.

QUE DEBE HACERSE:

1. Limite el número de juguetes a sólo unos cuantos para que el niño aprenda a aceptar un juguete como su favorito. Sosténgalo delante del niño y no se lo dé inmediatamente. Anímelo a que lo alcance.
2. Coloque una toalla a lo ancho de la cuna. Amarre a ella 2 objetos que sean muy distintos al tacto (tela de satén, bola de caucho o tul). Después de un día o 2, cambie el orden de los objetos. Más adelante retire uno de ellos y reemplácelo con algo diferente. Luego ensaye con 3 objetos. Cerciórese de que el niño pueda verlos y alcanzarlos fácilmente.
3. Emplee objetos de colores vivos o juguetes con facciones para atraer la atención del niño.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 5

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pone un objeto en la boca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mueva las manos del niño estrechándolas, aplaudiendo con ellas y guiándolas hacia su cara.
2. Coloque un objeto en la mano del niño y ayúdele a que la mueva hacia su boca. Pegue el objeto con cinta adhesiva en su mano si es necesario.
3. Déle al niño un bocado de comida y guíele la mano hacia la boca.
4. Ponga comida que se pueda comer con los dedos en una bandeja. Coja usted un pedazo y póngaselo en la boca. Coloque otro en la mano del niño y anímelo a que la imite. Si el niño no la imita, colóquele un pedazo de comida en la mano y luego guíesela hacia la boca. Disminuya la ayuda que le da haciéndole menos presión el la mano.
5. Emplee un chupete o una paleta. Apriete la mano del niño alrededor del palo del chupete y guíelo hacia su boca para que pruebe el dulce.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 6

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Apoya la cabeza y el pecho en los brazos cuando está boca abajo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño boca abajo en el suelo y háblele para atraer su atención.
2. Coloque al niño boca abajo apoyado en sus bracitos y sostenga un juguete o una sonaja (sonajera) sobre su cabeza de modo que tenga que erguirse para mirarlo. Suba más el juguete para que el niño levante la cabeza.
3. Coloque al niño sobre una almohada o cojín, con las manos tendidas sobre el suelo, y haga usted sonidos para que él la mire. Reemplace la almohada con una más pequeña para que el niño tenga que esforzarse más.
4. Coloque un espejo enfrente de la cabeza del niño mientras está boca abajo. Haga ruido o háblele para animarlo a que levante la cabeza.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 7

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sostiene la cabeza y el pecho erguidos apoyado en un brazo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque al niño boca abajo sobre sus antebrazos. Sostenga a un lado un objeto de color vivo o su juguete o comida preferidos para que el niño extienda un brazo hacia el objeto. Guíele la mano si es necesario.
2. Coloque al niño sobre el piso y póngale un pequeño trapo sobre la cabeza de manera que le cuelgue sobre los ojos. Anímelo a que trate de alcanzar con una mano el trapo y se lo quite.
3. Emplee un juguete de jalar (tirar) que haga ruido o que tenga figuras que accionan. Coloque el cordón con una cuenta o un aro al alcance del niño. Anímelo a que jale (tire) el juguete hacia él de manera que éste produzca sonido o se mueva.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 8

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Toca e investiga objetos con la boca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga un objeto para que el niño lo vea. Colóquelo en su mano si él no trata de alcanzarlo por sí solo y guíeselo hacia la boca.
2. Emplee aros para la dentición, juguetes de hule (caucho, jebe) duros y suaves.
3. Al principio póngale al objeto un poco de gelatina comercial seca, miel, mantequilla de cacahuete (maní) u otras sustancias alimenticias preferidas del niño para animarlo a que se lo ponga en la boca.
4. Trate de que él sostenga en la boca una galleta de dentición dura, un palito de zanahoria o un bizcocho grande y duro. Esté pendiente de que no muerde o rompa un pedazo grande.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 9

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Estando boca abajo, se voltea de lado y mantiene la posición el 50% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque al niño boca abajo y doble su bracito debajo de él. Guíelo físicamente para que ruede del estómago hacia el costado. Sosténgalo en esa posición y diviértalo con un juguete o con su conversación.
2. Coloque al niño boca abajo y sostenga su juguete u objeto favorito ligeramente fuera de su alcance de manera que él tenga que rodar a un costado para obtenerlo. Guíelo físicamente si es necesario y disminuya la ayuda gradualmente.
3. Arrodíllese usted o acuéstese a un lado del niño. Háblele y sonríale para animarlo a que se ruede.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 10

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se voltea boca arriba, estando boca abajo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque al niño boca abajo y ponga su juguete u objeto favorito ligeramente fuera de su alcance. Mueva el objeto y haga que produzca ruido para animar al niño a que lo alcance. Continúe moviéndolo para que el niño se voltee. Déle el juguete si lo hace.
2. Lentamente pase el objeto sobre su cabeza para animarlo a que se ruede siguiendo el juguete.
3. Siéntese a un lado del niño, extienda los brazos hacia él y háblele afectuosamente para animarlo a que se ruede hacia usted.
4. Ponga al niño boca arriba en su cuna y déjelo que observe cómo cuelga usted un objeto móvil sobre su cuna. Luego colóquelo boca abajo para animarlo a que se ruede para ver el objeto móvil.
5. Acuéstese al lado del niño, jálelo (tire) de su camisita y háblele para animarlo a que se voltee a verla.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 11

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Cuando está boca abajo se mueve hacia adelante (la distancia del largo de su cuerpo).

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño en el piso con los brazos extendidos y coloque un juguete o un bocadito unos centímetros fuera del alcance del niño. Prémielo dándole el objeto si es capaz de cogerlo. Poco a poco aleje el juguete del niño.
2. Colóquese usted frente al niño con la cabeza al mismo nivel que la de él. Sonríale y háblele al niño para animarlo a que se mueva hacia adelante.
3. Lentamente mueva al niño hacia adelante, jalándolo (tirando) ligeramente por debajo de los brazos.
4. Ayúdelo a mecerse hacia atrás y hacia adelante para iniciar el movimiento. Quizás el niño se mueva hacia atrás antes de ir hacia adelante.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Estando boca arriba se rueda a un costado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Guíe físicamente al niño para que estando boca arriba se ruede al costado, tomándolo del brazo y jalándolo (tirando) hacia el costado (jale el brazo izquierdo hacia la derecha y el derecho hacia la izquierda). Al principio colóquele una manta enrollada junto a la espalda para ayudarle a mantener la posición.
2. Ponga al niño de costado en su cuna y háblele o toque una campana para atraer su atención. Usted debe estar al otro lado de la cuna; así él se rodará para verla. Ayúdelo si es necesario y elimine gradualmente la ayuda a medida que el niño sea capaz de hacer más por sí mismo.
3. Coloque al niño en un cuarto con el resto de la familia para animarlo a que se voltee de costado para ver a todas las personas.
4. Déle cuerda a un juguete musical y colóquelo a un lado de la cabeza del niño de modo que él se ruede para verlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 13

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pone boca abajo estando boca arriba.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque al niño boca arriba. Cójalo del brazo y la pierna y ruédelo suavemente hacia usted. Disminuya gradualmente la ayuda.
2. Coloque al niño de costado y póngale una almohada o almohadón en su espalda para que no pueda rodarse y ponerse boca arriba. Anímelo a que se ruede y quede boca abajo. Empújelo suavemente con la almohada para ayudarlo a voltearse.
3. Pase un objeto lentamente sobre la cabeza para animarlo a que se ruede siguiendo el juguete.
4. Siéntese a un lado del niño y extienda los brazos hacia él. Anímelo a que ruede hacia usted.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 14

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se sienta, cogiéndose de los dedos de un adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recline al niño de tal manera que casi quede sentado. Cójale las manos y ayúdelo a sentarse. Disminuya gradualmente la cantidad de objetos en que lo apoya (almohadas).
2. Acueste al niño boca arriba en el suelo. Coloque sus dedos en la palma de la mano del niño. Ciérrele los deditos con la mano de usted y jálelo (tire) para que se siente.
3. Ayúdenlo entre 2 personas, una arrodillada detrás de la cabeza del niño y sosteniéndolo, y la otra enfrente jalándolo de las manitas para que se siente. Poco a poco disminuye el apoyo que se le da a la cabeza.
4. Acueste al niño en su regazo con la cabeza hacia las rodillas de usted. Ayúdelo a que se siente cogiéndose de sus dedos y apoyando los pies contra el estómago de usted.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 15

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Voltea fácilmente la cabeza cuando el cuerpo está apoyado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recline al niño en su sillita de bebé, en su silla de comer o en la esquina de una silla grande o sofá. Camine frente a él hacia atrás y hacia adelante mientras le habla, o toque una campana o sonaja (sonajero) para mantener su atención.
2. Siente al niño en el cuarto en el que usted esté trabajando, por ejemplo, la cocina, la sala. Háblele al niño, haga sonar los platos, haga movimientos que lo animen a voltear la cabeza.
3. A la hora de las comidas de la familia siente al niño en una sillita de bebé o en su silla de comer. Recompénselo con sonrisas y hablándole si voltea la cabeza en respuesta a los distintos miembros de la familia.
4. Recline al niño en su sillita de bebé o en una silla. Crúcele los brazos encima del pecho y mézalo suavemente de lado a lado para que su cabeza se mueva libremente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 16

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se queda sentado durante 2 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque almohadas alrededor del niño manteniéndolas altas en los lados.
2. Siente al niño en la esquina de un sofá o silla con almohadas que le sirvan de apoyo.
3. Siente al niño en su silla de comer y, para que no se caiga, amarre las correas pero no las apriete.
4. Ponga al niño entre sus piernas y colóquele los brazos encima de las piernas de usted a manera de apoyo. Poco a poco siéntese más lejos de manera que el niño se sostenga solo, sin más apoyo que el de sus propias manos y una ligera presión en la espalda.
5. Ponga al niño en una sillita de bebé y acérquelo hacia usted sosteniéndole las manos. Sosténgale la cabeza y los hombros si es necesario.
6. Construya un ángulo recto de madera delgada o use una esquina de una caja de cartón. Redondee los bordes. Recline al niño en la caja, poniendo uno de sus bracitos sobre el costado de la caja para que mantenga el equilibrio.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 17

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Suelta un objeto deliberadamente para alcanzar otro.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle un juguete al niño para sostener en cada mano y ofrézcale uno de sus juguetes preferidos o un bocadito favorito. Ayúdelo a soltar el objeto que tiene en una mano y a coger el nuevo objeto si él no lo hace por sí solo. Anímelo con palabras diciéndole: "Deja primero el bloque para que puedas coger la galleta".
2. Inmovilícele un brazo sosteniéndolo, poniéndoselo dentro de la camisa o debajo de la bandeja de su silla de comer, etc. Haga que sostenga un objeto con la mano que tiene libre y ofrézcale un objeto preferido de manera que tenga que soltar el primero.
3. Cuando usted vea que el niño suelta el objeto que tiene en la mano para recoger otro, recompénselo con sonrisas y elogios.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 18

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Recoge y deja caer objetos a propósito.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño en una sillita de comer o cualquier silla infantil que tenga bandeja o mesa adelante. Ayude al niño a coger un objeto. Guíele la mano hacia un lado y hágale soltar el objeto para que haga ruido al pegar contra el suelo. Muéstrele al niño que usted cree que esto es gracioso. Recoja el objeto y colóquelo nuevamente en la bandeja. Haga esto nuevamente reduciendo gradualmente la ayuda.
2. Emplee bloques y un envase. Sostenga el bloque encima del envase y déjelo caer dentro para que el niño la vea. Ponga el bloque cerca de la mano del niño y anímelo a que la imite.
3. Déle instrucciones. Dígale por ejemplo: "Dámelo", "Déjalo caer", "Recógelo", etc.
4. Los objetos y envases que producen ruidos pueden ser más atractivos.
5. Mientras está bañando al niño, déjelo que tire algo en el agua para que salpique. Ayúdelo a recoger el objeto del agua.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 19

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se sostiene de pie con un máximo de apoyo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al niño de manera segura cogiéndolo por la cintura y hágalo brincar para que sus piernas lo sostengan por breves períodos.
2. Sostenga al niño de pie frente a un espejo, cuadro o ventana y elógielo y háblele mientras está de pie.
3. Sostenga al niño frente a una mesa baja en la cual haya juguetes. Anímelo a que juegue mientras usted lo ayuda a mantenerse de pie.
4. Siente al niño en su regazo con la cara hacia usted. Ayúdelo a que se quede de pie haciéndolo cogerse de los dedos de usted. Anímelo a que brinque y flexione las rodillas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 20

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Estando de pie, salta mientras se le sostiene.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque al niño en un columpio suspendido con resortes del marco de la puerta de manera que los pies del niño toquen el suelo. Sostenga al niño por debajo de los brazos. Haga que salte levantándolo y soltándolo.
2. Emplee una sillita de bebé para brincar. Ayúdelo inicialmente a que brinque para que coja el ritmo.
3. Sostenga al niño de pie sobre su regazo y hágalo brincar.
4. Ayúdelo al niño a ponerse de pie cogiéndose los barrotes de la cuna y anímelo a que salte.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Gatea para obtener un objeto (la distancia del largo de su cuerpo).

QUE DEBE HACERSE:

1. Acueste al niño boca abajo en el suelo y muévale uno de sus brazos hacia adelante. Repita este movimiento alternando los brazos del niño.
2. Ponga al niño boca abajo en el suelo. Coloque un objeto o un bocadito a corta distancia del alcance del niño. Atraiga su atención golpeando el objeto en el suelo y hablándole. Recompense al niño con el objeto si puede cogerlo. Aumente gradualmente la distancia entre el objeto y el niño.
3. Ponga al niño boca abajo en una patineta y ayúdelo a avanzar moviéndole los brazos como si nadara para que empuje la tabla. Ponga dulces para que vaya hacia ellos.
4. Siéntese al frente del niño, cójale ambos brazos a la altura del hombro y jálelo (tírelo) hacia usted.
5. Coloque una toalla debajo del niño y sostenga los 2 extremos de la toalla de manera que usted le ayude a levantar el estómago del piso. A medida que él empiece a apoyarse solo, reduzca la ayuda.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se sienta apoyándose solo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siéntese en el suelo con el niño sentado entre sus piernas de manera que él pueda apoyarse colocando sus manos sobre las piernas de usted.
2. Coloque las manos del niño en el piso, con las palmas hacia abajo. Mientras él esté sentado empújelo ligeramente por los hombros hacia abajo para que él se enderece otra vez.
3. Ponga algún juguete interesante delante del niño para mantener su interés en estar sentado.
4. Utilice almohadones alrededor del niño para amortiguar la caída si se voltea. Siéntese frente a él con los pies abiertos y haga rodar una pelota o empuje un coche de juguete hacia él.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 23

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Estando sentado se coloca en posición de gatear.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siente al niño y anímelo a que vaya hacia usted, empleando juguetes o bocaditos para atraerlo.
2. Ayude al niño dándole apoyo y recompénselo por el menor movimiento de manos o de cuerpo que pueda asociarse con un intento de colocarse en posición de gatear.
3. Siente al niño en la cama, empújelo suavemente hacia la posición de gatear.
4. Estando el niño sentado en el piso, golpee el piso delante de él. Anímelo a que se agache hacia adelante y golpee el piso para hacerlo que ponga sus manos en el suelo y se incline hacia adelante.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 24

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Puede sentarse cuando está boca abajo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño esté acostado boca abajo, hágalo rodar hacia el costado, levántele las rodillas hacia el pecho, haga que empuje con las manos y se siente. Elógielo mientras lo ayuda. Disminuya la ayuda gradualmente.
2. Acueste al niño boca abajo en el piso. Muéstrele un pedazo de bizcocho o un juguete y muévalo gradualmente hacia el costado. Luego levántelo para animar al niño a que lo alcance y al mismo tiempo cambie de posición. Recompénselo con el juguete o el bizcocho si se sienta.
3. Proporciónele un objeto a manera de palanca de modo que lo pueda coger para levantarse.
4. Muéstrele al niño cómo gatear hasta una silla o una pared y empujar con las manos hasta sentarse.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 25

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se sienta sin apoyarse en las manos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque su brazo detrás de la espalda del niño para proporcionarle apoyo, mientras lo anima a que juegue con un juguete. Poco a poco disminuya el apoyo que le da.
2. Siente al niño entre sus piernas y déjelo que ponga las manos sobre las piernas de usted como apoyo. A medida que aprenda a sostenerse, déle un juguete para que juegue y no use las manos para apoyarse.
3. Siente al niño en el piso con almohadones alrededor de él para que esté seguro. Cerciórese de que está bien sentado y con las piernas abiertas para mantener el equilibrio. Recompénselo hablándole y jugando con él.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 26

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Tira objetos al azar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siéntese junto al niño y déle una pelota. Luego aléjese un poco y extienda sus manos diciéndole: "Tírala". Elógielo si tiene éxito.
2. Ponga su mano sobre la del niño y ayúdelo a lanzar la pelota, el juguete o papel y elógielo.
3. Siéntese en el suelo frente al niño y pídale que le tire la pelota. Elógielo si la tira sin que importe en qué dirección lo hace.
4. Use un objeto que haga ruido al ser arrojado - una bolsa a la que se han cosido campanitas o una sonaja (sonajero); o deje que el niño arroje un objeto al agua para que salpique.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 27

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se mece hacia atrás y hacia adelante en posición de gatear.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque una toalla de playa debajo del pecho del niño sosteniendo los extremos. Levántelo de manera que sólo sus manos y rodillas toquen el piso. Mueva la toalla hacia atrás y hacia adelante para que se meza el niño.
2. Sostenga al niño por las caderas. Muévalo hacia adelante y hacia atrás.
3. Mézase usted hacia atrás y hacia adelante para que el niño tenga un modelo. Luego ayúdelo para que él se meza.
4. Ponga una almohada o cojín debajo del pecho del niño. Al principio guíelo para que se meza hacia atrás y hacia adelante. Elógielo y diga: "aserrín, aserrán" o "atrás y adelante".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 28

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pasa un objeto de una mano a otra estando sentado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque varios objetos de colores vivos donde el niño pueda alcanzarlos fácilmente para que se anime a recogerlos.
2. Ponga un objeto en la mano del niño y luego déle otro para que lo coja con la misma mano. Muéstrele cómo pasarse el primer objeto a la otra mano a fin de coger el segundo. Si él sostiene 2 en una mano o se los pone en el pecho con una mano, déle un tercer objeto.
3. Si el niño tiende a usar una mano más que la otra, coloque un bocadito en la mano que el niño usa menos. Recompénselo por pasárselo a la mano que usa más.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 29

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Sostiene en una mano 2 cubos de 2.5 cm. (1").

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño donde no pueda deshacerse fácilmente de un objeto. Ofrézcale objetos pequeños hasta que él tenga uno en cada mano. Luego ofrézcale un objeto preferido de manera que él deba pasarse el primero a la otra mano. Ayúdele a hacer esto si es necesario.
2. Use cubos de 2.5 cm. (1"). Siga ofreciéndoselos y dígale: "Coge éste".
3. Ponga 2 cubos de 2.5 cm. (1") en una de las manos del niño. Anímelo a que los sostenga. Ayúdelo si es necesario. Elógielo y dígale: "Ya tienes ambos".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 30

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pone de rodillas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque al niño de rodillas en el corralito con las manos cogiendo los barrotes. Manténgalo en esta posición ya sea sosteniéndolo o entreteniéndolo con juguetes o acciones hasta que se familiarice con la posición.
2. Siente al niño en el corralito cerca de los barrotes y sostenga un juguete sólo lo suficientemente alto para que él deba cogerse de los barrotes para ponerse de rodillas y alcanzarlo. Ayúdele a arrodillarse si es necesario.
3. Coloque juguetes en una mesa baja que el niño pueda alcanzar fácilmente si está de rodillas. Juegue con juguetes en la mesa para animar al niño a que se acerque y haga lo mismo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pone de pie apoyándose en algo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga juguetes o bocaditos en una silla o mesa baja. Cerciórese de que el niño la observa mientras usted hace esto. Cuando el niño se ponga de pie para obtenerlos, elógielo y permítale quedarse con el juguete o con el bocadito.
2. Ponga al niño de pie y apóyele las manos en el borde de algún mueble; déle una golosina. A medida que se está levantando el niño puede apoyar sus manos en gradas pequeñas o en cojines duros.
3. Haga oscilar juguetes encima del corralito del niño de manera que él pueda alcanzarlos si se pone de pie, cogiéndose de los barrotes.
4. Coloque al niño en el corralito de manera que tenga un pie en el piso y el peso en una rodilla. Dígale que se coja de la baranda y jale (tire) y que, a la vez, empuje con la pierna. Ayúdelo empujándolo en las asentaderas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Usa el pulgar y el índice como pinzas para recoger un objeto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga un bocadito en una bandeja delante del niño. Muéstrele cómo cogerlo con el pulgar e índice. Póngale el pulgar y el índice en la posición debida y guíelo usted con su mano si es necesario.
2. Emplee pasas pegajosas, pastillas de goma cortadas por la mitad o pequeños caramelos humedecidos para que estén pegajosos. Deje que el niño se los coma como recompensa a medida que él los recoge.
3. Utilice cuentas pequeñas y pídale al niño que las recoja y se las dé.
4. Coloque cinta adhesiva en los 3 dedos restantes si el niño persiste en coger los objetos con toda la mano. Dígale: "Recógelo" y recompénselo por hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 33

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Gatea.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño boca abajo en una patineta y ayúdelo a avanzar moviéndole los brazos como si nadara para que empuje la tabla. Ponga dulces para que vaya hacia ellos.
2. Ponga al niño en el suelo. Coloque un juguete o bocadito a corta distancia de su alcance. Atraiga su atención golpeando el objeto en el suelo y hablándole. Recompense al niño con el objeto si puede cogerlo. Aumente gradualmente la distancia entre el objeto y el niño.
3. Coloque una toalla de playa debajo del pecho del niño sosteniéndola por los extremos. Levántela de manera que sólo las manos y las rodillas del niño toquen el piso. Muévalo lentamente por el piso elogiándolo mientras avanzan.
4. Mientras el niño está en posición de gatear, jálele (tire) un pie hacia atrás y luego suélteselo. El hará un movimiento automático para jalar (tirar) esa pierna hacia adelante. Haga lo mismo con la otra pierna. Poco a poco jale (tire) más ligeramente y disminuya la ayuda hasta sólo cogerlo del pie.
5. Entre 2 personas enséñenle al niño a gatear. Una persona le mueve los brazos y la otra las piernas alternándolas. Haga que el niño gatee hacia algo de manera que la actividad tenga algún propósito. Dígale: "Vamos a buscar a papá".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 34

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Estira la mano tratando de alcanzar algo, cuando está en posición de gatear.

QUE DEBE HACERSE:

1. Mientras el niño esté en posición de gatear anímelo a que trate de alcanzar un objeto o juguete. Recompénselo verbalmente o con una cosita por cualquier esfuerzo que haga por alcanzar.
2. Ponga el juguete u objeto cerca de la mano del niño de manera que él sólo tenga que hacer un movimiento ligero. Poco a poco aléjele el objeto.
3. Cuelgue objetos de un palo o una barra que el niño pueda alcanzar cuando está en posición de gatear.
4. Cuando el niño esté gateando, jale (tire) un juguete con una cuerda delante de él de manera que lo alcance fácilmente. Dígale: "Coge el cochecito", etc. Recompénselo cuando trate de cogerlo.
5. Ofrézcale al niño bocaditos cuando esté en posición de gatear para que trate de alcanzarlos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 35

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se pone de pie con un mínimo de apoyo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño de pie a un lado de su cuna o corralito y colóquele las manos en la baranda. Ayúdelo a mantener las manos allí colocando las de usted sobre las de él.
2. Haga que el niño le coja los dedos y luego jálelo (tire) hasta que se ponga de pie. Elógielo y háblele a medida que haga esto.
3. Coloque sus manos debajo de los brazos del niño mientras él se coge de la baranda de su cuna o corralito. Elimine gradualmente el apoyo de manera que él mantenga el equilibrio por sí solo.
4. Coloque una barra en la puerta para que el niño pueda mantenerse de pie cogido de ella y observar lo que sucede afuera.
5. Coloque una cuerda de saltar, una toalla, etc. debajo de los brazos del niño. Apóyelo sosteniendo los extremos de la cuerda por detrás del niño. Disminuya gradualmente el sostén.
6. Después de que el niño se haya puesto de pie sosteniéndose de una silla o sofá, siéntese en el suelo a su lado y sostenga un juguete o golosina lo suficientemente cerca de él para que retire una mano y trate de alcanzar la golosina o el objeto.
7. Ponga los juguetes favoritos del niño en el sofá. Anímelo a que se ponga de pie y juegue con los juguetes apoyándose en el sofá.
8. Use un columpio infantil de los que cuelgan del marco de la puerta y bájelo de manera que el niño pueda poner sus pies firmemente en el piso. Cuando se canse él puede sentarse sin caerse. Recompénselo con elogios y sonrisas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 36

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se lame la comida que tiene alrededor de la boca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Untele al niño mantequilla de cacahuete (maní), mermelada o miel alrededor de la boca. Sírvale de modelo haciendo el movimiento con la lengua. Anime al niño a que retire la comida pegajosa de sus labios.
2. Utilice un chupete y después de que el niño lo haya probado, muévaselo alrededor de la boca para que él lo siga con la lengua.
3. Untele un poco de budín (o de cualquier sustancia sabrosa) en el labio superior. Anime al niño a que lo lama con la punta de la lengua. Repita colocando la sustancia en las comisuras de los labios. Deje que el niño se mire en el espejo y se lama.
4. Póngase algo de comida en la punta del dedo y después de ponérselo al niño en la punta de la lengua, páseselo alrededor de la boca. Elógielo y dígale: "¡Qué bien!" o "¡Qué rico!".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se mantiene de pie solo durante un minuto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño de pie y colóquele las manos en un mueble estable. Háblele y sonríale a medida que usted hace esto. Elimine gradualmente el apoyo. Ofrézcale juguetes para hacer que se suelte del objeto. Recompénselo verbalmente.
2. Mientras esté de pie con apoyo, déle un juguete, un pequeño espejo, etc. para mantener su atención mientras está de pie.
3. Elógielo y déle una cosita si permanece de pie.
4. Déle al niño algo para que sujete en cada mano, como bloques pequeños, para ayudarlo a mantener el equilibrio.
5. Ponga al niño de pie con la espalda contra la pared o contra el refrigerador para que se apoye.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Vacía de golpe un objeto que está en un recipiente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga bloques y una taza en una bandeja. Ponga los bloques dentro de la taza y luego vacíelos lentamente. Pídale al niño que la imite. Guíele la mano si es necesario y elógielo mientras usted lo ayuda a realizar la tarea.
2. Ponga pequeños trozos de bizcocho o cualquier bocadito en una taza para que el niño los saque y se los coma.
3. Ponga un dulce o una pasa en un envase de boca angosta. Muéstrele cómo sacarlo vaciándolo del envase.
4. Diga "adentro" señalando el interior de la taza, "afuera" señalando la mesa o bandeja. Si lo hace, recompénselo con abrazos, besos y diciéndole: "¡Estupendo!".

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 40

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Recoge con cuchara o pala.

QUE DEBE HACERSE:

1. En una caja de arena muéstrele al niño cómo recoger arena con la cuchara o pala pequeña. Ayúdelo a coger la pala y a usarla.
2. Use una cuchara que sea fácil de coger. Ayúdelo guiando la cuchara dentro de comida como avena, puré de calabaza o de patata.
3. Ponga frijoles o arroz sin cocinar en un recipiente. Anime al niño a que los recoja con una pala, una taza de medir o una cuchara grande.
4. Ponga frijoles sin cocinar en un recipiente y anime al niño a que los recoja con una cuchara y los ponga en un camión de juguete.
5. Use arroz o cereal seco en un tazón. Haga que el niño lo recoja con una cuchara y lo ponga en platos más pequeños o tazas de té de juguete. Recompénselo con elogios.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 39

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Voltea, a la vez, varias páginas de un libro.

QUE DEBE HACERSE:

1. Léale cuentos simples al niño y enséñele a voltear las páginas mientras usted lee el cuento. Ayúdelo a que voltee las páginas guiándole la mano. Gradualmente déjelo que él la ayude a usted a voltear las páginas.
2. Déle al niño catálogos o revistas viejas para que juegue o libros de cuentos con páginas cubiertas de plástico.
3. Pegue dulces con cinta adhesiva en las páginas de un libro y muéstrele al niño mientras lo hace. Luego déle el libro y déjelo que encuentre los dulces.
4. Use uno de sus libros favoritos y pídale al niño que encuentre el perro u objeto que él reconoce en el libro. Elógielo por voltear las hojas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 41

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Coloca objetos pequeños dentro de un recipiente.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice cualquier taza irrompible y bloques pequeños de 2.5 cm. (1"). Coloque los bloques y la taza delante del niño. Tome usted un bloque y métalo dentro de la taza. Luego déle al niño un bloque y dígale que lo ponga adentro.
   a. Coja la mano del niño y ayúdele a recoger un bloque. Ayúdele a colocar el bloque dentro de la taza. Repita esto varias veces y elogie al niño.
   b. Déle un bloque al niño, ladee la taza hacia él y señálela diciéndole: "Ponlo adentro".
2. Varíe los objetos y el recipiente para mantener el interés del niño, empleando cosas de diferentes texturas como botones, pasas, piedras o bellotas.
3. Utilice objetos que hagan ruido al caer dentro del recipiente. El sonido del objeto al caer al fondo servirá de recompensa. Después de que el niño haya colocado el objeto dentro del recipiente, ayúdelo a sacudirlos para que lo oiga sonar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 42

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Se sienta cuando está de pie.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ayude al niño a doblar las rodillas y a ponerse en cuclillas y muévale las manos hacia abajo en los barrotes de la cuna o corralito. Hágale presión en los hombros hasta que se siente y elógielo mientras usted hace esto.
2. Antes de ayudar al niño a sentarse, ponga un dulce o un juguete favorito en el suelo del corralito o en el piso. Asegúrese de que vea el juguete.
3. Entre 2 personas ayuden al niño a que doble las rodillas y se coloque en cuclillas: una detrás de él cogiéndole las caderas y la otra adelante cogiéndole las rodillas. Bájenlo hasta sentarlo.
4. Póngase frente al niño cogiéndolo de las manos y haga que otro miembro de la familia se coloque detrás de él. Ayúdenlo a sentarse. La persona que esté detrás del niño puede tocarle la corva para ayudar a iniciar el movimiento.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 43

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Aplaude.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga las manos del niño en las de usted y aplaudan juntos, mientras usted dice "tortillitas" (arepitas). Elogie al niño a medida que usted hace esto.
2. Disminuya la presión sobre las manos del niño a medida que usted sienta que él está haciendo más de la acción por sí solo.
3. Diga "tortillitas" (arepitas) mientras usted aplaude. Anímelo a que aplauda como usted. Recompénselo por aplaudir sonriendo, riendo y elogiándolo.
4. Ponga al niño sobre su regazo. Coloque sus brazos alrededor de él y cójale muy suavemente las muñecas juntándole las manos para aplaudir. Deténgase, abrace y elogie al niño y repita la actividad.
5. Aplauda cuando el niño haga algo que a usted le gusta. Anímelo a que haga lo mismo diciéndole: "¡Bravo!".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 44

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Camina con un mínimo de apoyo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga los hombros del niño por detrás. Una ligera presión sobre los hombros ayudará al niño a alternar los pies.
2. Haga que el niño cargue objetos como juguetes o bloques. Sosténgalo por debajo de los brazos. Elimine gradualmente el apoyo principal. Juegue a que camine llevándoles objetos a miembros de la familia. Elogie al niño y recompénselo.
3. Si es necesario 2 personas pueden sostenerle las caderas y los hombros al niño.
4. Si el niño camina cogiéndose de la mano de una persona, haga que gradualmente se limite a cogerla del dedo.
5. Si el niño camina sostenido por una cuerda o toalla, reduzca gradualmente la presión sobre la cuerda.
6. Ponga al niño de pie en el corralito y haga que se coja de la baranda. Ofrézcale un objeto sosteniéndolo en tal forma que él tenga que dar unos cuantos pasos, cogido de la baranda, para obtenerlo. Aumente gradualmente la distancia.
7. Anime al niño a que empuje un cochecito de muñecas para que adquiera práctica caminando con apoyo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 0 - 1 año

TITULO: Da unos cuantos pasos sin apoyo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Póngase delante del niño y cójale ambas manos entre las de usted. Jálelo (tire) suavemente hacia adelante. Suéltelo poco a poco. Elógielo y recompénselo.
2. Coloque 2 sillas a unos 60 cm. (2') de distancia con los respaldos uno frente a otro. Siéntense usted y otro adulto cara a cara y coloque al niño entre las 2 sillas dejándolo que se coja de una para apoyarse. La persona de la silla opuesta debe extender su mano con una golosina, llamar al niño por su nombre y darle la golosina si va hacia ella. Aumente gradualmente la distancia entre las sillas.
3. Ponga al niño de pie a unos pocos pasos del objeto que desea (corralito, juguete relleno sobre la silla, columpio). Elimine gradualmente el apoyo a medida que el niño se mueve hacia el objeto.
4. El darle al niño algo que sostener o animarlo a que se coja de su propia ropa puede ayudarlo a mantener el equilibrio.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Trepa las escaleras gateando.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque las manos y las rodillas del niño en la escalera. Ponga algo que le guste en el siguiente escalón. Anímelo a que coja el objeto.
2. Ponga al niño en posición de gatear y ayúdelo físicamente a subir la escalera. Sosténgalo moviéndole las rodillas y las manos. Elógielo por el menor esfuerzo que haga.
3. Empiece con 2 escalones para que el niño suba gateando. Ponga un juguete o una cosita en el segundo escalón y ayúdelo si es necesario a que lo consiga. Disminuya la ayuda y gradualmente aumente el número de escalones que debe subir gateando para obtener el dulce.
4. Siéntese en la parte alta de la escalera y llame al niño. Anímelo a que vaya hacia usted. Haga que otra persona permanezca detrás del niño por si él se resbala o se cae.
5. Ponga varios almohadones o cojines en el piso y anime al niño a que se suba en ellos gateando.
6. Use un banquito o una caja contra la pared. Anímelo a que suba esta grada, gateando, y luego a que suba una escalera de pocas gradas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se pone de pie cuando está sentado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Cuando el niño esté sentado en el piso ponga un dulce o juguete más arriba de su alcance para hacerlo que se ponga de pie. Déle el dulce o juguete cuando se pone de pie.
2. Extienda su mano hacia él y ayúdelo a colocarse de pie. Luego elógielo y déle un dulce.
3. Disminuya la cantidad de ayuda dejándolo hacer más esfuerzo por sí solo para ponerse de pie.
4. Utilice una silla. Haga que el niño se sostenga de ella hasta ponerse de pie. Emplee gradualmente sillas más bajas.
5. Siente al niño en el escalón más bajo y anímelo a que se pone de pie sosteniéndose de la mano de usted o del pasamano.
6. Siente al niño en una caja o banquito y coloque una silla fuerte y pesada delante de él para que pueda asirse de ella para ponerse de pie.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Hace rodar una pelota imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Siéntese frente al niño. Coloque los pies del niño abiertos y las piernas de usted abiertas también. Siéntese aproximadamente a medio metro (2′) del niño y haga rodar una pelota hacia él. Coloque las manos del niño sobre la pelota y ayúdele a que la haga rodar hacia usted. Aumente gradualmente la distancia entre usted y el niño. Recompense sus esfuerzos elogiándolo.
2. Siéntese detrás del niño, tómele las manos y ayúdelo a coger la pelota. Ayúdelo a rodar la pelota por el piso hacia otra persona. Disminuya la cantidad de ayuda que le da a medida que el niño adquiera destreza.
3. Haga rodar una pelota hacia un objeto colocado a 1.20 m. (4′) de distancia y haga que el niño la imite.
4. Siente al niño delante de un espejo. El puede intentar hacer rodar la pelota hacia su imagen.
5. Utilice botellas de detergente vacías como bolos. Ruede la pelota para derrumbarlos.
6. Utilice pelotas de varios tamaños y texturas o una pelota con un objeto que se mueva dentro para mantener su interés.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se trepa a una silla de adulto, se voltea y se sienta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño frente a un sillón y colóquele las manos en éste. Ayúdele a levantar la rodilla al sillón y déle un empujón para que suba. Voltéelo si es necesario. Disminuya gradualmente la ayuda.
2. Siéntese usted en el sillón y anime al niño a que se suba y se siente con usted. Déle cualquier ayuda física que sea necesaria.
3. Quite el cojín del sillón para que el niño no tenga que subir tan alto.
4. Ayúdele si es necesario a que se coja del brazo del sillón como apoyo para jalarse (tirar).
5. Utilice una silla de cocina con travesaños en el respaldo y anime al niño a que se estire sobre la parte delantera de la silla para alcanzar y asir un travesaño como apoyo para jalarse (tirar).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Coloca 4 aros en una clavija.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice aros de madera o plástico de colores y una clavija grande. Deje que el niño examine los aros y la clavija. Luego tome un aro, colóquelo en la clavija y déle uno al niño. Guíele la mano hacia la clavija y, si es necesario, ayúdelo a que lo coloque. Elogie al niño sin considerar la cantidad de ayuda requerida.
2. Disminuya gradualmente la cantidad de ayuda física a medida que el niño aprenda a hacerlo.
3. Déle un aro al niño y déle instrucciones con palabras y ademanes: "Mételo". Señale la parte superior de la clavija. Elógielo. Cuando él pueda colocar un aro sin ayuda ni instrucciones, déle más aros y continúe elogiándolo.
4. Utilice una barra de ½ cm. (¼") de grueso asegurada a una base de madera y aros de metal de 5 cm. (2"). Esto le facilita al niño la tarea de colocar los aros en la clavija.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Saca tarugos de 2.5 cm. (1") del tablero en el que están colocados.

QUE DEBE HACERSE:

1. Saque un tarugo del tablero y pídale al niño que haga lo mismo. Dígale: "Dame el tarugo". Extienda usted la mano. Si él no lo saca, tómele la mano y ayúdele a coger el tarugo y jalarlo (tirar).
2. Coloque sólo un tarugo en el tablero y anime al niño a que lo saque. Para interesarlo, pegue una cara feliz u otra figura en el agujero del tarugo de manera que él tenga que sacar el tarugo para verla.
3. Emplee tarugos en forma de personas que encajan en tractores, casas, plataformas de circo, etc. Anime al niño a que los saque. Ayúdelo si es necesario.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Coloca un tarugo de 2.5 cm. (1") en un tablero perforado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga los tarugos y el tablero delante del niño. Coloque un tarugo en el tablero y pídale al niño que haga lo mismo: "Pon el tarugo en el tablero". Elógielo cuando lo haga.
2. Cójale la mano al niño y ayúdelo guiándolo y colocando el tarugo. Elógielo cuando logre hacerlo.
3. Disminuya gradualmente la ayuda a medida que el niño aprende la actividad. Continúe elogiándolo.
4. Para empezar emplee tarugos de 2.5 cm. (1") y reduzca gradualmente el tamaño a medida que el niño adquiera destreza en la actividad.
5. Utilice un envase pequeño de plástico y corte en el centro un agujero ligeramente más grande que el tarugo. El sonido del tarugo al caer dentro del envase compensará su esfuerzo. Cuando el niño pueda poner el tarugo dentro del envase, ensaye con el tablero.

PortageGuide

770

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Construye una torre de 3 bloques.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga 6 bloques en la mesa. Construya una torre con 3 de ellos. A medida que usted coloque los bloques, haga que el niño la imite colocando cada uno sobre el otro en lugar de que tenga que empezar con toda la secuencia de 3 bloques. Elogie al niño después de cada uno que coloque correctamente.
2. Señale el lugar donde va cada bloque diciéndole: "Ponlo aquí". Reemplace la ayuda física con instrucciones verbales.
3. Tómele la mano al niño y ayúdelo a colocar un bloque encima del otro. Elogie al niño y elimine gradualmente la ayuda física.
4. Al principio emplee bloques grandes y use cada vez unos más pequeños.
5. Emplee bloques con imán para hacer más fácil la tarea.
6. Empiece con un bloque grande como base (7.5 cm.) (3″). Déle al niño un bloque más pequeño para que lo coloque encima (5-6 cm.) (2-2½″). El tercer bloque debe ser ligeramente más pequeño que el segundo (3-5 cm.) (1½-2″).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Hace rayas con creyón (lápiz de cera, crayola) o con lápiz.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice un lápiz o creyón grande y papel. Pegue con cinta adhesiva el papel a la mesa para que el niño no tenga que sostenerlo. Haga una raya en el papel y dígale al niño que haga una como la suya. La raya puede ser (|) o (—). La raya del niño no necesita ser exactamente igual a la suya. Elógielo por cualquier esfuerzo que haga.
2. Utilice trazos grandes que cubran toda la página y hágalos rápidamente para animarlo a que la imite. Después de que usted haya hecho un trazo, déle el creyón al niño, cójale la mano y ayúdele a hacer el trazo. Haga esto varias veces, elogiándolo por cualquier esfuerzo y reduzca su ayuda a medida que el niño adquiere destreza.
3. Practique en el papel empleando sólo su dedo para hacer el trazo, en lugar del creyón. Haga que el niño imite sus movimientos y luego coja el creyón.
4. Si una hoja de papel normal no es suficientemente grande para el niño, empiece con papel periódico. Use cada vez papel más pequeño. Un lápiz de color puede animar al niño a hacer el esfuerzo.
5. Tiza y pizarra, lápiz de labios, pinturas, pizarras mágicas pueden asimismo despertar en el niño el deseo de dibujar.
6. Coloque papel en la pared o en la puerta del refrigerador para que el niño pueda ponerse de pie a dibujar.
7. Derrita los creyones y póngalos en moldes en forma de bloques que el niño pueda coger fácilmente con toda la mano.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Camina solo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño de pie con la espalda contra un mueble o una pared y de cara hacia usted. Tenga a la mano un juguete o una golosina. Siéntese en el piso a corta distancia del niño lista para cogerlo si es necesario. Pídale que venga hacia usted y con una mano ofrézcale la golosina.
2. Proporciónele un coche de muñecas con la barra baja o una caja grande de cartón para que el niño los empuje. Esto le dará apoyo mientras adquiera práctica en caminar sin ayuda del adulto. El empujar una silla pequeña por el piso le proporcionará el mismo tipo de práctica.
3. Coloque 2 sillas pequeñas a 50 cm. - 1 m. (2-3') de distancia y ponga al niño entre las 2 sillas. Uno de los padres o hermanos pueden sentarse en cada silla. Anime al niño a que se mueva de una silla a otra haciendo que cada persona le ofrezca algo. Aumente gradualmente la distancia entre las sillas y elogie al niño a medida que adelanta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Baja las escaleras gateando hacia atrás.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga al niño al pie de la escalera. Haga que la observe cuando usted baja unos escalones gateando y haga sonidos de alegría a medida que baja.
2. Ponga al niño en el último escalón de abajo. Coloque las manos de usted en la cintura del niño y ayúdelo a bajar gateando dándole toda la ayuda verbal y física que requiera.
3. Repita esto una y otra vez dándole cada vez menos ayuda y aumentando gradualmente el número de escalones que debe bajar gateando.
4. Siéntese en la parte baja de las gradas. Llame al niño para que baje hacia usted.
5. Ponga al niño en la parte de arriba de las gradas. Colóquese usted 2 más abajo que el niño. A medida que baje hacia usted, baje usted un escalón más. Cuando el niño llegue abajo elógielo y abrácelo.
6. Al principio use una escalera de pocos escalones o escaleras para el desarrollo motriz que se obtienen en centros comerciales.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se sienta en una silla pequeña.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque una silla grande junto a la silla pequeña del niño. Siéntese usted lentamente en la silla grande, señale la pequeña y pídale al niño que se siente en la silla como usted.
2. Ponga al niño junto a su silla y empújelo suavemente hacia el asiento. Elógielo.
3. Ponga al niño de pie de nuevo con la espalda cerca de la silla. Déjelo solo y vea si él se sienta. Coloque las manos del niño a los lados de la silla mientras él se sienta. Elógielo si lo hace.
4. Ponga al niño de pie delante de la silla, muéstrele cómo colocar las manos a los lados y muévaselas hacia atrás para que él pueda tocar la silla antes de empezar a sentarse.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Se pone en cuclillas y vuelve a ponerse de pie.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue a la pelota o juegos con bolsas llenas de arena o frijoles que requieran que el niño recoja el objeto para seguir jugando con él.
2. Haga que el niño recoja y guarde sus juguetes.
3. Coloque algunos de sus juguetes favoritos en un lugar donde el niño tenga que agacharse y enderezarse para cogerlos.
4. Haga que la imite, diciéndole: "Ahora somos pequeños" (cuando usted está en cuclillas) y: "Ahora somos grandes" (cuando usted se endereza).
5. Sosténgale las manos para darle apoyo a medida que él se baja para ponerse en cuclillas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Empuja y jala (tira de) juguetes mientras camina.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño un coche de muñeca para que lo pueda empujar. El empujar una pequeña silla o una caja de cartón por el piso le proporcionará el mismo tipo de práctica.
2. Proporciónele un juguete de jalar (tirar) o empujar que haga ruidos al moverse.
3. Coloque la cuerda o el mango en la mano del niño. Diríjalo para que camine hacia alguien y le muestre su juguete.
4. Ponga su mano sobre la de él a medida que camina jalando (tirando de) el juguete.
5. Haga un "tren" de envases o cajas de zapatos amarradas con una cuerda. El niño puede colocar pequeños juguetes en el "tren" y jalarlo (tirar).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Usa un caballito de mecer o una sillita mecedora.

QUE DEBE HACERSE:

1. Suba al niño al caballo o a la silla. Empiece a mecerlo.
2. Siente al niño delante de usted. Siéntese en el piso de manera que la espalda del niño descanse sobre su pecho. Muéstrele el movimiento de balanceo meciendo su cuerpo hacia atrás y hacia adelante.
3. Ponga al niño en el piso de cara a usted. Cójale las manos diciéndole: "Vamos a remar un bote". Jálelo (tire) suavemente hacia usted y luego empuje hacia él.
4. Ponga al niño en la silla mecedora o el caballito de mecer. Si emplea el caballo cerciórese de que se coja de la manija o barrote. Haga sólo un movimiento de balanceo muy suave. Si el niño se muestra algo asustado, bájelo. Coloque una muñeca o un animal sobre el caballo o silla y deje que el niño observe como se "mece" el animal, a medida que él empuja. Luego intente nuevamente con el niño.
5. Anime al niño a que se monte en el caballo solo. Use un banquito si se necesita.
6. Siente al niño en una mecedora pequeña de manera que sus pies toquen el piso. Muéstrele cómo empujar con sus brazos y piernas para mecerse. Disminuya la ayuda a medida que el niño empiece a mecerse por sí solo.
7. Emplee una mecedora infantil que toque música mientras se mece.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Sube las escaleras con ayuda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Practique haciendo que el niño se suba a los bordes de la acera (banqueta) cogido de su mano. Elógielo y anímelo.
2. Empiece con los 2 escalones más bajos de las escaleras. Haga que el niño coloque su mano en el pasamano y usted cójalo de la otra. A medida que usted sube el escalón jale (tire) suavemente la mano del niño para animarlo a que suba. Elógielo mientras lo hace.
3. Coloque dulces cada 2 escalones. El niño debe subir las escaleras usando el pasamano y la mano de usted como apoyo. Puede tener un dulce cada vez que llegue al escalón donde está la golosina.
4. Muévale las piernas hacia arriba y hacia abajo como marchando. Luego colóquele un pie en el escalón. Ponga su mano detrás de la rodilla del niño y muévale la pierna hacia el otro escalón. Elógielo y recompénselo por cada escalón que suba.
5. Suba las escaleras hacia atrás delante del niño y recompénselo por cada escalón que él logre subir.
6. Practique marchando al compás de la música. Esto le dará la idea de acelerar el paso.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Dobla la cintura para recoger objetos sin caerse.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga rodar una pelota hacia el niño mientras está parado. Pídale que la recoja.
2. Muéstrele cómo quiere usted que él recoja los objetos. Elógielo por doblar la cintura como lo hace usted.
3. Primero haga que el niño recoja objetos altos. A medida que adquiera más coordinación al doblar la cintura, reduzca la altura de los objetos para que la actividad sea más difícil.
4. Haga que el niño recoja juguetes o libros y los coloque en su caja de juguetes. Recompénselo aplaudiendo cada vez que lo logra. Usted puede alternarse con él; primero recoja usted un objeto y aplauda, luego haga que el niño recoja otro objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 1 - 2 años

TITULO: Imita un movimiento circular.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo hacer un círculo haciendo movimientos concéntricos grandes en el papel para que el niño copie.
2. Tómele la mano al niño y guíelo para que haga movimientos circulares con un creyón. Elogie al niño a medida que usted haga esto.
3. El hacer que el niño emplee su dedo para efectuar movimientos circulares en el papel, con harina, pintura que se aplica con los dedos o en la arena le dará práctica adicional antes de que use el creyón.
4. Haga que el niño trace alrededor del círculo que usted dibuja. Luego anímelo a que haga uno solo. Recompénselo por trazar "círculos bonitos" dibujando "caritas felices" dentro de ellos.
5. Utilice papel periódico grande para iniciar el movimiento de los músculos grandes del brazo antes de usar papel más pequeño que requiere un movimiento más preciso de la mano y los dedos.
6. Deje que el niño trace círculos en el aire moviendo los brazos en un círculo grande.
7. Haga que el niño practique en una pared de mosaicos en el baño o en la superficie de plástico de una mesa empleando espuma de jabón o crema de afeitar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Ensarta 4 cuentas grandes en 2 minutos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice cuentas grandes y una cuerda con cabos cubiertos de plástico.
   a. Sostenga la cuerda por la base del cabo cubierto, inserte la cuenta y con esta misma mano sujete la punta. Quite la otra mano y deje caer la cuenta.
   b. Repita el proceso, pero esta vez deje que el niño coloque la cuenta en la punta. Haga que él coja la punta y usted quite su mano dejando que caiga la cuenta.
   c. Coloque los dedos del niño en la base del cabo de plástico y ayúdelo a sostenerlo. Déjelo que realice todo el proceso con la menor ayuda posible. Elógielo y recompénselo por cada vez que lo haga.
2. Sostenga la cuerda de manera que oscile junto al borde de una mesa o silla. Una vez que la cuenta esté en la cuerda caerá rápidamente al cabo de la cuerda.
3. Si la tarea es muy difícil, utilice bloques grandes con un hueco en el medio y un palo redondo para meter por el hueco.
4. Endurezca el cabo de la cuerda con goma o cinta adhesiva y haga que el niño descanse sus brazos en la mesa si el control motriz fina no esté bastante desarrollado.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Da vueltas a las perillas de la puerta, manijas, etc.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque su mano sobre la del niño y déle vuelta a la perilla. Elógielo y dígale: "Dale vuelta".
2. Emplee juegos de cocina de juguete con perillas y manijas. Coloque un juguete o cosita favorito dentro de la alacena, mientras el niño observa. Cierre la puerta y pídale al niño que lo encuentre.
3. Póngase de pie dentro de una habitación o armario y cierre la puerta. Pídale al niño que abra la puerta para encontrarla.
4. Deje que el niño la ayude abriendo y cerrando el grifo (la llave) del agua, abriendo las puertas en las tiendas, etc.
5. Haga que el niño dé vuelta a las perillas de juguetes musicales para que practique.
6. Emplee tuercas y tornillos grandes de plástico para mejorar su destreza en dar vuelta a objetos.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Salta en un sitio con ambos pies.

QUE DEBE HACERSE:

1. Póngase delante del niño cogiéndole ambas manos. Haga que doble las rodillas a medida que usted lo hace. Levante las manos del niño a medida que usted salta, manteniendo los 2 pies juntos. Anímelo diciéndole: "Salta".
2. Utilice un mini-trampolín o una cámara de llanta (neumático) con una lona estirada encima y coloque una tabla de madera encima de ésta. Haga que el niño se ponga de pie sobre la tabla y salte.
3. Utilice la cama como base para saltar hasta que el niño tenga idea del movimiento.
4. Haga que el niño salte hacia arriba, como si fuera a meter una canasta jugando baloncesto. El elevar los brazos por encima de la cabeza puede ayudarlo a ganar impulso hacia arriba.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Camina hacia atrás.

QUE DEBE HACERSE:

1. Elija un área amplia para evitar que el niño se tropiece. Enséñele cómo se camina hacia atrás.
2. Ayúdele a realizar la actividad, cogiéndolo de la mano.
3. Póngase delante del niño, cójale las manos, mueva uno de sus pies hacia adelante lentamente y tóquele la punta de un pie como señal para que mueva ese pie hacia atrás. Haga lo mismo con el otro pie y así sucesivamente. Recompénselo y dígale "atrás" a medida que él se mueva.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Baja las escaleras caminando con ayuda.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño practique el bajar las escaleras. Hágalo empezar en el último escalón y aumente poco a poco hasta 3 ó 4 escalones. Finalmente haga que baje desde la parte más alta de la escalera.
2. Baje usted las escaleras hacia atrás para que esté de cara al niño. Háblele animándolo a que mueva un pie hacia abajo. Coloque usted su mano sobre el pie del niño, levántelo y muévalo hacia abajo. Asegúrese de que le da apoyo y seguridad total al niño para que no se asuste. Elógielo por cada intento que haga de bajar un escalón.
3. Colóquese directamente frente al niño en el siguiente escalón. Sosténgalo por las caderas firmemente y pídale que dé un paso hacia abajo. Quizás usted necesite moverle el cuerpo hacia el lado del pie que él está usando y sostenerlo con el brazo mientras baja. Disminuya la ayuda gradualmente y continúe elogiándolo.
4. Quizás sea necesario empezar la actividad en una escalera de pocas gradas. El puede sentarse e ir bajando sentado hasta la última grada. Luego hágalo que se coja del pasamanos y baje caminando. Aumente gradualmente el número de escalones que baja caminando.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Arroja una pelota a un adulto que está a metro y medio (5') de distancia sin que el adulto mueva los pies.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al comienzo siéntese frente al niño y haga rodar una pelota hacia él. Luego póngase de pie y haga rodar la pelota una y otra vez, y luego arrójela. Elógielo y recompénselo.
2. Juegue algún juego con una cámara de llanta o una canasta y una bolsa rellena (arena, frijoles, piedrecitas) o una pelota, tratando de arrojar la pelota o bolsa dentro de la llanta o la canasta.
3. Siéntese a unos 30 cm. (1') del niño, póngale una pelota en las manos y ruédesela o tíresela. Dígale que le "tire" la pelota a usted. Permanezca cerca de él cerciorándose de que sus manos estén cerca de las de él para que le sea más fácil cogerla. Elógielo cuando la coja. Repita el procedimiento varias veces y aumente la distancia gradualmente.
4. Siéntese detrás del niño, tómele los brazos mientras él está cogiendo la pelota y guíelo para que la arroje. Elógielo y recompénselo. Elimine gradualmente la ayuda a medida que él adquiera destreza.
5. Emplee una bolsa rellena, una pelota de caucho (hule) espumoso o una pelota grande de plástico y colóquese a un metro (3') más o menos del niño, animándolo a que le arroje la pelota a usted. Elógielo cada vez que mejore la dirección de ésta.
6. Emplee un aro grande de tecnoport (polipán) o un cesto para papeles para que el niño trate de meter la pelota. Haga que el resto de la familia participe también.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Construye una torre de 5-6 bloques.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ponga 6 bloques delante del niño. Pídale que construya una torre.
   a. Elógielo por cada bloque que ponga en la torre.
   b. Si se detiene en 3, déle otro bloque y pídale que lo ponga en la torre. Guíele la mano si es necesario. Elógielo si lo hace.
   c. Disminuya gradualmente la ayuda (indicaciones verbales y ayuda física).
2. Pegue una figura o estrella en un punto a "6 bloques de altura" en la pared. Dígale al niño que trate de construir una torre que llegue a la estrella.
3. Deje que el niño derrumba la torre como recompensa.
4. Haga que practique la actividad de apilar empleando otros materiales como esponjas, latas, envases de plástico para la congeladora o libros.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Vuelve las páginas de un libro una por una.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle libros al niño para que los mire y los manipule.
2. Haga que vuelva las páginas mientras usted lee el cuento. Elógielo y agradézcale la ayuda.
3. Utilice un libro de ilustraciones con páginas de cartón. Elógielo si vuelve las páginas.
4. Muéstrele al niño una fotografía de él mismo. Coloque la foto entre las 2 páginas siguientes para animar al niño a que vuelva la página para encontrar la fotografía.
5. Haga un álbum de ilustraciones de objetos favoritos, pegando una lengüeta en las esquinas de las páginas para que sea más fácil volverlas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Desenvuelve un objeto pequeño.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo quitar las envolturas y ponga dentro del paquete una "cosita" que tanto a usted como al niño les guste.
2. Empiece por quitar parcialmente la envoltura y deje que el niño ayude cada vez más en la tarea.
3. Varíe los objetos envueltos (dulces, galletas, un juguete pequeño, un libro) de manera que el niño no pierda interés.
4. Envuelva un objeto en muchas capas de papel. Haga que cada miembro de la familia quite una capa y la persona que quite la última capa se queda con el objeto como premio. Asegúrese de que, por lo menos la primera vez, el niño obtiene la recompensa.
5. Envuelva bloques o pelotas en papel de aluminio o envuelva galletas para que se las coma el niño entre comidas. El papel de aluminio es excelente ya que toma la forma del objeto envuelto.

PortageGuide

780

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Dobla un papel por la mitad, imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Envuelva un lápiz, creyón o caramelo mientras el niño la observa.
2. Doble el papel por la mitad y haga que el niño copie la acción.
3. Dibuje una línea diagonal en el papel y deje que el niño lo doble por esta línea.
4. Ponga un borde del papel sobre el otro y pídale al niño que marque el doblez. Elógielo. Disminuya la ayuda.
5. Deje que el niño trate de doblar toallas o pañuelos.
6. Deje que practique, volviendo a doblar objetos con dobleces ya marcados como servilletas de tela y de papel.
7. Utilice cartulina y haga que el niño la doble por la mitad para hacer carpas (tiendas de campaña). Haga una "ciudad de carpas" con los papeles correctamente doblados.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Arma y desarma un juguete de piezas colocadas a presión.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga las manos del niño entre las suyas mientras usted jala (tira) los juguetes separando sus partes y luego ármelos nuevamente.
2. Pegue objetos con "velcro" (2 tiras de tela con dientes de plástico que se adhieren unos a otros cuando se les hace presión) y haga que el niño la imite cuando usted los separa. Elógielo.
3. Juegue con el niño a separar objetos grandes de plástico que están unidos a presión, jalando (tirando de) una parte cada uno.
4. Emplee tiras de cinta con uñas para que el niño practique separándolas.
5. Pegue con broches facciones a una "carita feliz" de fieltro y haga que el niño quite y ponga las facciones.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Desatornilla juguetes que encajan unos dentro de otros.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque las manos del niño en la parte superior e inferior del juguete. Ponga las manos de usted sobre las de él y déles vuelta para desatornillar.
2. Emplee frascos con tapas de tornillo para que practique dándoles vuelta y coloque una cosita dentro de un frasco transparente de manera que el niño pueda verla.
3. Coloque un dulce en cada sección del juguete de encajar.
4. Sostenga usted la pieza de abajo mientras el niño desatornilla la parte de arriba.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Patea una pelota grande fija.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño que debe hacer, caminando hacia una pelota y pateándola usted misma. Luego haga que el niño la imite.
2. Póngase a poca distancia del niño y patee o haga rodar una pelota hacia él para que se la devuelva, dándole un puntapié.
3. Guíe al niño en la acción de patear: muévale la pierna por la rodilla y el tobillo. Haga que él mantenga el equilibrio sosteniéndose de una silla.
4. Demuéstrele varias veces el movimiento de patear y pídale al niño que la imite. Elógielo cuando lo haga.
5. Hágalo practicar pateando otros objetos, como un cubo de plástico, almohadas, etc.
6. Pegue con cinta adhesiva a una pelota un peso o una bolsa llena de arena, para que la pelota ruede de manera irregular al ser pateada.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Hace bolas de arcilla o de plastilina.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice plastilina o, si no tiene, haga usted una masa de harina.
2. Quite un pedazo pequeño y muéstrele al niño cómo formar una bola con las palmas de las manos o encima de una mesa con la palma de una mano.
3. Haga un nido y dígale al niño que ponga bolitas dentro de éste como si fueran huevos de pájaro.
4. Deje que el niño le ayude a amasar galletas en bolas y luego aplanarlas con el asiento de un vaso.
5. Utilice arcilla y agua, fuera de la casa, para formar bolas. Cuézalas al sol.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Empuña un lápiz entre el pulgar y el índice apoyándolo en el dedo medio.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque un lápiz en la posición adecuada en la mano del niño. Llévele la mano mientras usted hace trazos en el papel. Elógielo cuando haga marcas en el papel, sosteniendo el lápiz de manera apropiada.
2. Emplee creyones (crayolas) y enséñele al niño a hacer marcas. Ayúdele a sostener el lápiz, pero disminuya poco a poco la ayuda a medida que él adquiere destreza. Elógielo cuando coja el lápiz correctamente.
3. Se pueden comprar unos pequeños aparatos que ayudan a coger el lápiz adecuadamente. El adherir palos de chupete alrededor del lápiz forma una base triangular que también ayuda.
4. Lápices grandes o lápices para principiantes son más fáciles de coger.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Da un volantín (maroma, vuelta de campana) hacia adelante con apoyo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuestre cómo se da un volantín haciéndolo usted misma.
2. Ayúdele al niño a sostener la cabeza debajo del pecho mientras él da el vuelco. Sosténgalo y empuje mientras él rueda. Asegúrese de que usted tiene la mano en la parte posterior de su cuello para protegerlo.
3. Dé usted un volantín con el niño, haciendo que él imite cada uno de los movimientos que se necesitan para realizar la actividad. Por ejemplo, el niño se pone a gatas imitándola, pone la cabeza en el suelo imitándola y así sucesivamente hasta que completa la secuencia.
4. Sitúe al niño doblado hacia adelante con las rodillas flexionadas, las manos y los pies en el suelo. Recuérdele que meta la cabeza y guíelo físicamente paso a paso hasta que dé el vuelco. Disminuya gradualmente la ayuda, utilizando indicaciones verbales como "camina" y "cabeza abajo" y un empujoncito suave mientras le dice: "Da el vuelco". Recompénselo con elogios y aplausos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 2 - 3 años

TITULO: Clava 5 de cada 5 tarugos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee 2 martillos, uno para usted y otro para el niño y déjelo que la imite cuando usted clava.
2. Muéstrele al niño cómo se martilla y ayúdelo guiándole la mano. Emplee un tablero perforado con tarugos del tamaño de ganchos para tender ropa, que encajen pero que se puedan clavar más profundamente.
3. Elogie al niño y disminuya la ayuda a medida que él adquiere destreza y puntería.
4. Empiece por clavar hasta el fondo todos los tarugos menos el del centro. Ayúdelo si es necesario y disminuya poco a poco la ayuda a medida que empieza a golpear con mayor precisión. Añada un tarugo a medida que él adquiere destreza. Elógielo cuando pueda clavar los tarugos.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño una figura cada vez, empezando con el círculo. Si es necesario, señale el espacio correspondiente y guíele la mano. Cuando él pueda poner el círculo sin ninguna ayuda, déle el cuadrado y luego el triángulo para que los ponga.
2. Haga que el niño pase su dedo alrededor de la forma vacía y que luego encuentre una que sea igual a ésta a la vista y al tacto.
3. Ponga las figuras cerca del espacio correspondiente y haga que el niño las ponga. Elógielo después de que coloca cada pieza correctamente.
4. Utilice un rompecabezas grande de madera con 3 figuras: un círculo, un cuadrado y un triángulo. Al principio pegue con cinta adhesiva el triángulo al rompecabezas para que el niño no se distraiga con la tercera forma. Coloque manijas en cada pieza del rompecabezas para que sean más fáciles de coger. Quite el cuadrado y el círculo y déselos al niño uno por uno para que los ponga. Elógielo cuando lo hace.
5. Quite sólo el círculo y déselo al niño para que lo ponga. Si es necesario muéstrele dónde debe ponerlo señalando el espacio. Repita esto varias veces hasta que él pueda colocar el círculo sin equivocarse y sin que usted le ayude. Luego déle el cuadrado para que lo coloque.
6. El pedirle al niño que busque y encuentre la forma que es igual al espacio en el tablero o rompecabezas ayuda a evitar que trate de colocarlo incorrectamente.
7. Haga que el niño pase su dedo por el contorno de la figura y del espacio para ayudarlo a identificar las formas parecidas.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Corta con tijeras.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque los dedos del niño en la posición debida. Ponga su mano sobre la de él y dígale: "abre", "cierra" a medida que usted corta.
2. Empiece cortando una tira angosta de papel de un tijeretazo. Elogie al niño a medida que adquiere destreza.
3. Hágale un flequillo al papel dando un solo tijeretazo, a la vez, en los bordes.
4. Si el niño no puede manejar las tijeras, vuelva a actividades como recoger objetos (bolas de algodón o dulces) con pinzas y trasladarlos de un recipiente a otro.
5. Emplee tijeras para entrenamiento con ojos dobles, con las cuales usted guíe la mano del niño.
6. Sostenga el papel mientras él corta. Luego, déjelo que él sostenga el papel y corte.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 83

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Salta desde una altura de 20 cm. (8").

QUE DEBE HACERSE:

1. Salte usted y pídale al niño que haga lo mismo.
2. Dibuje líneas con tiza en la acera (banqueta) o forme líneas con lana en la alfombra. Pídale al niño que salte entre las líneas.
3. Salte de un círculo coloreado a otro colocados en el piso y haga que él la imite.
4. Anime al niño a que salte del último escalón de las escaleras o del borde de la acera parándose delante de él y extendiéndole los brazos para cogerlo, si es necesario.
5. Hágalo saltar de un libro de 8 cm. (3"). Aumente la altura, poco a poco, y elogie al niño cada vez que pueda saltar.
6. Anímelo a que salte del borde de la alfombra al piso o de un tapete que no se resbale al piso. Recompénselo con alabanzas y aplausos cuando salte correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 84

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Patea una pelota grande cuando se le rueda hacia él.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño lo que debe hacer yendo usted hacia la pelota y pateándola. Luego haga que el niño la imite.
2. Póngase de pie a poca distancia del niño y patee o haga rodar una pelota hacia él para que se la devuelva dándole un puntapié.
3. Guíe al niño en la acción de patear. Muévale la pierna por la rodilla y el tobillo. Haga que él mantenga el equilibrio sosteniéndose de una silla.
4. Demuéstrele varias veces el movimiento de patear y pídale que la imite. Elógielo cuando lo haga.
5. Quizás el niño tenga que apoyarse en la pared para empezar a patear.
6. Como práctica adicional para patear una pelota en movimiento, amarre la pelota entre 2 estacas o a lo ancho de una verja del jardín o en una puerta. Haga que el niño patee la pelota y ésta vuelve donde está él. Elógielo por patear correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Camina de puntillas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño la observe mientras usted camina de puntillas y anímelo a que la imite.
2. Anime al niño a que alcance objetos de una mesa o mostrador, de manera que deba ponerse de puntillas y apoyarse para alcanzar el objeto.
3. Coloque siluetas de pies de cartulina en el piso. Juegue a "Seguir el Líder" haciendo que el niño imite lo que usted hace. Elógielo si puede hacerlo y ponga una cosita en cada cuarta silueta de manera que si el niño ha completado las 3 anteriores él reciba la cosita. Disminuya gradualmente el uso de recompensas tangibles y use elogios.
4. Hágalo caminar de puntillas en calcetines, luego con zapatillas o zapatos.
5. Sostenga una barra o cuchara de madera a alguna distancia sobre la cabeza del niño de manera que la alcance poniéndose de puntillas. Camine unos cuantos pasos y, poco a poco, suelte la barra y deje que el niño camine sosteniéndola por encima de su cabeza. Esto le ayudará a mantener el equilibrio de puntillas. Elógielo cuando puede hacerlo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Corre 10 pasos coordinando y alternando el movimiento de los brazos y los pies.

QUE DEBE HACERSE:

1. Fomente juegos en los que haya que correr (La Pega, carreras en el patio, etc.).
2. Haga carreras con los hermanos y papá.
3. Coja al niño de la mano y corra con él lentamente. Aumente gradualmente la velocidad y elimine poco a poco la ayuda. Elógielo.
4. Practique el correr rápido y luego lentamente sirviéndole de modelo al niño. Elógielo por correr bien.
5. Practiquen simulando ser caballos de carreras, de arado u otros animales como un venado o un zorro, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Pedalea un triciclo una distancia de metro y medio (5').

QUE DEBE HACERSE:

1. Si el niño no alcanza los pedales, coloque encima de ellos bloques pegados con cinta adhesiva o atornillados.
2. Empuje al niño en el triciclo para que experimente la sensación de pedalear.
3. Pegue con cinta adhesiva los pies del niño a los pedales y mueva el triciclo de manera que él sienta cómo funcionan estos. Reduzca poco a poco la cantidad de cinta empleada. Se pueden usar correas de patines en vez de cinta.
4. Haga presión en las rodillas del niño para ayudarle a empujar los pedales hacia abajo. Continúe empujando cada rodilla y dígale: "sube", "baja", etc. Disminuya poco a poco la ayuda.
5. Póngase a unos 30 cm. (1') delante del niño montado en el triciclo. Muéstrele una golosina y dígale que se acerque a cogerla. Elógielo y recompénselo si puede hacerlo.
6. Jale (tire de) el triciclo con una cuerda hacia usted para que el niño pueda concentrarse en pedalear en lugar de preocuparse por dirigir el triciclo.
7. Coloque el triciclo en una plataforma para mantenerlo estacionario mientras el niño pedalea.
8. Coloque el triciclo en una ligera pendiente de manera que el niño no tenga que hacer mucha presión al principio.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Se mece en un columpio cuando se le pone en movimiento.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al principio use un columpio de silla que se puede encontrar en un parque de juegos.
2. Empuje al niño en el columpio. Déle seguridad permaneciendo cerca del columpio y tocando al niño con frecuencia. No lo meza muy alto.
3. Haga que él observe a otros niños columpiándose y muéstrele que sus piernas se mueven hacia adelante y hacia atrás para hacer mover el columpio. Anímelo a que se incline hacia adelante y hacia atrás.
4. No empuje al niño cada vez que el columpio regresa y dígale que mueva las piernas para adelante y para atrás con dada mecida.
5. Cuando él se sienta más seguro haga que se meza en un columpio sin costados y que se coja de la cadena. Asegúrese de que el columpio es suficientemente bajo para que toque el suelo con los pies. Continúe animándolo a que se meza por sí solo.
6. Póngase enfrente del niño y anímelo a que la alcance con los pies cada vez que el columpio va hacia adelante, para que empiece a impulsarse por sí solo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Sube a un tobogán (resbaladero) de 1.20 a 1.80 m. (4-6') y se desliza.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deslícese con el niño en su regazo.
2. Colóquelo hacia la mitad del tobogán y guíelo mientras él se desliza y elógielo. Luego póngalo un poco más arriba y hágalo que resbale sosteniéndolo por la cintura. Finalmente déjelo que suba a la parte más alta y que se resbale solo.
3. Al principio use un tobogán pequeño y camine al lado de la escalera mientras el niño la sube. Sujételo por la cintura mientras se desliza.
4. Espérelo al pie del tobogán para cogerlo y elógielo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Da volantines (maromas, vueltas de campana) hacia adelante.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo dar un volantín dando algunos para que él observe.
2. Coloque las manos del niño sobre el piso y póngale la cabeza debajo del pecho para que ruede sobre la nuca. Ayúdelo levantándole las piernas. Elimine gradualmente la ayuda.
3. Cuando el niño esté listo para dar el vuelco dígale que empuje fuerte con los pies. Elógielo cuando aprenda a hacerlo.
4. Emplee un banquito o almohadas apiladas y una estera. Ayude al niño a que se ponga de estómago encima del banquito con la cabeza y los hombros colgándole sobre el borde hacia la estera. Haga que se mueva hacia adelante y ayúdelo a voltearse mientras le dice: "Da la vuelta". Elógielo cuando cae bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Sube las escaleras alternando los pies.

QUE DEBE HACERSE:

1. Ayúdele al niño a realizar la tarea poniéndose detrás de él y moviéndole el pie hacia el siguiente escalón, saltándose el escalón en el que tiene el otro pie.
2. Cuando él pueda hacer esto con poca ayuda, sólo toque la pierna que debe mover.
3. Coja al niño de la mano y ayúdelo a subir las gradas alternadamente; luego disminuya la ayuda. Haga que se sujete del pasamano para que mantenga el equilibrio.
4. Amarre uno de los zapatos del niño con cinta roja y el otro con cinta verde y coloque lana roja y verde alternadamente en los escalones que va a subir (el zapato rojo va en el escalón rojo, el zapato verde en el escalón verde, etc.). Elógielo y recompénselo a medida que adelanta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Marcha.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece marchando en el mismo sitio. Sírvale de modelo al niño.
2. Si es necesario, ayúdelo cogiéndolo de los tobillos y moviéndole suavemente las piernas hacia arriba y hacia abajo alternativamente.
3. Diga cadenciosamente: "derecho-izquierdo" o ponga música de marcha para establecer el ritmo.
4. Use batuta, tambor, platillos u otros instrumentos rítmicos para marcar el ritmo.
5. Recuérdele al niño que debe levantar las rodillas haciéndolo usted con movimientos exagerados y recordándole: "¡Arriba las rodillas!".
6. Toque música de marcha con el compás bien marcado. Elogie al niño por marchar bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 93

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Coge una pelota con las 2 manos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño extienda los brazos y colóquese usted detrás de él. Haga que alguien le arroje una pelota al niño, quedándose al principio a 30 cm. (1') de distancia del niño. Júntele las manos al niño para ayudarle a atrapar la pelota. Elógielo y disminuya la ayuda gradualmente.
2. Haga que el niño extienda los brazos. Cerciórese de que está mirando la pelota y dígale: "Brazos extendidos, allá va" y luego arrójele suavemente la pelota. Elogie al niño a medida que mejora. Aumente gradualmente la distancia entre usted y el niño cuando él ya coja siempre la pelota a una distancia de 30 cm. (1').
3. Use una pelota grande y liviana. Al principio puede usar una pelota de espuma.
4. Al principio emplee un globo a fin de que el niño se forme alguna idea de lo que es coger un objeto en movimiento lento.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 94

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Traza con plantillas (patrones) siguiendo los contornos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Emplee plantillas (patrones) de círculo, cuadrado y triángulo. Demuéstrele al niño cómo se traza el contorno interior de la plantilla. Levántela y muéstrele al niño el dibujo.
2. Sostenga la plantilla firmemente, muéstrele al niño cómo sostenerla y cómo se debe retirar la mano cuando se traza.
3. Muéstrele cómo sostenerla por sí solo con una mano mientras él traza con la otra. Adhiera la plantilla al papel si es necesario.
4. Pídale que haga una forma apoyando el lápiz contra el borde recortado de una plantilla de cartón.
5. Emplee lápices de color (crayolas).
6. Deje que el niño trate de trazar el contorno de objetos de la casa.
7. Cuando se esté bañando, deje al niño que trace con el dedo dibujos de los azulejos de la pared con agua y espuma de jabón.
8. Use figuras geométricas en la caja de arena. Anime al niño a que haga "figuras" trazando objetos con el dedo o un palo. Elógielo cuando dibuja bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 3 - 4 años

TITULO: Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm. (8") apartándose a lo más 6 mm. (¼") de la línea.

QUE DEBE HACERSE:

1. Trace líneas gruesas a lo ancho de un papel de 20 x 28 cm. (8 x 11"). Haga que el niño recorte tiras mientras usted sostiene el papel. Disminuya gradualmente la ayuda.
2. Como recompensa, haga cadenas de papel con las tiras que el niño ha cortado correctamente.
3. Hágalo cortar sobre una línea diagonal.
4. Empiece con una línea de 10 cm. (4") de largo y alargue la línea que debe cortar el niño a medida que adelanta.
5. Trace 2 líneas paralelas a una distancia de 6 mm. (¼") más o menos y dígale al niño que trate de cortar entre las líneas.
6. Quizás necesite empezar con una tira larga y de 30 cm. (1') de ancho marcada con líneas gruesas aproximadamente a 2.5 cm. (1") de distancia entre sí, de manera que el niño pueda cortar pedazos de 2.5 cm. (1"). Gradualmente use tiras más anchas de manera que tenga que cortar cada vez más.
7. Use indicaciones ("en la línea", "abre", "cierra", etc.) para que siga cortando hasta que llegue al fin del papel. Elógielo por cortar bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 96

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Se mantiene en un pie sin ayuda de 4 a 8 segundos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sitúe al niño en un pasadizo o entre 2 sillas y haga que se sostenga de la pared o de las sillas con ambas manos mientras levanta un pie. Cuente lentamente hasta 5 y elógielo a medida que adquiere destreza.
2. Use una silla pequeña o sostenga al niño de una de las manos y pídale que se mantenga en un pie.
3. Cuando se pueda mantenerse en un pie con apoyo, disminuya poco a poco el apoyo. Empiece dejándolo que se sostenga de una silla y haga que llegue a sostenerse sólo de la punta de un lápiz que el adulto tiene en su mano.
4. Caminar entre los peldaños de una escalera tendida en el piso, saltar encima de una cuerda suspendida o patear una pelota le proporcionará al niño práctica momentánea de cómo mantenerse en un pie.
5. Deje que el niño se sostenga de un lápiz (sin apoyo al otro lado) o de un bloque para ayudarse a mantener el equilibrio por sí solo.
6. Cuente en voz alta el número de segundos que se mantiene en un pie y recompénselo por el adelanto. Empiece con una meta de 1 ó 2 segundos y aumente, poco a poco, el tiempo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 97

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Cambia de dirección al correr.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo realizar la actividad.
2. Marque un recorrido con cinta adhesiva, cuerda o lápiz que indique cambio de direcciones.
3. Corra carreras de relevo. Juegue a "La Pega".
4. Hágalo correr siguiendo instrucciones en juegos como "Simón Dice" (que corra a tal parte, etc.) dando instrucciones de 2-3 partes. Por ejemplo: "Corre al árbol y luego al columpio".
5. Practique empleando "izquierda" y "derecha" en las órdenes. Por ejemplo: "Corre a la izquierda, corre a la derecha, corre a la izquierda" según lo indique el líder. Recompense al niño por seguir las instrucciones permitiéndole ser el líder.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 98

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Camina en una tabla manteniendo el equilibrio.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque la tabla en el piso y camine por ella mostrándole al niño cómo mantener el equilibrio. Camine en el piso apoyando el talón contra la punta del otro pie.
2. Haga que el niño mire un punto en la pared (como un cuadro) mientras usted le ayuda a caminar sobre la tabla sosteniéndolo de la mano. Elógielo a medida que disminuye el número de veces que se sale de la tabla.
3. Déle al niño algo para que lleve en cada mano, como un bloque pequeño, para ayudarle a mantener el equilibrio. Haga que el niño ponga los brazos a los lados.
4. Coloque en el piso a 30 cm. (1′) de distancia pedazos de papel de aproximadamente 1.20 m. (4′) de largo. Haga que el niño camine entre los pedazos de papel reduciendo gradualmente la distancia entre ellos. Luego haga que pruebe en la tabla. Elogie al niño a medida que adelanta.
5. Póngale una bolsa de tela rellena (arena, frijoles, arroz) sobre la cabeza. Esto le ayudará a mantener el cuerpo y la cabeza erguidos para tener un mayor equilibrio.
6. Coloque la tabla sobre ladrillos de cemento (hormigón).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 99

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Salta hacia adelante 10 veces sin caerse.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño qué debe hacer, saltando hacia adelante, contando en voz alta a medida que usted salta. Anímelo a que la imite y elógielo cuando lo haga.
2. Practique saltando en el mismo sitio 10 veces, contando en voz alta para que usted y el niño sepan si él está progresando.
3. Póngase de pie delante del niño a corta distancia y pídale que salte hacia usted. Cuente en voz alta cada vez que salte y, poco a poco, aumente la distancia. Elógielo cada vez que salta más.
4. Trace líneas con tiza en la acera (banqueta) o haga líneas con lana en la alfombra. Anime al niño a que salte entre las líneas.
5. Juegue con el niño haciendo que salte sobre tablones o sobre una cuerda suspendida.
6. Juegue a saltar como "ranas" o al muñeco en la caja de sorpresa.
7. Finjan ser conejitos y salten por el jardín.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 100

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Salta sobre una cuerda suspendida a 5 cm. (2") del suelo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece saltando sobre marcas extendidas en el piso, como cinta adhesiva, un metro de madera, lana, etc.
2. Empiece haciendo que el niño salte sobre una cuerda colocada a 2.5 cm. (1") del piso. Súbala gradualmente. Alábelo por esforzarse.
3. Póngase enfrente del niño (con la cuerda entre ambos) cogiéndole las manos. Ayúdelo jalándolo (tirando) hacia arriba y sobre la cuerda.
4. Asegure una cuerda a 5 cm. (2") del piso amarrándola a las patas de 2 sillas pesadas. Muéstrele cómo saltar por encima de la cuerda y anímelo a que salte. Cuente el número de veces que él salta sin caerse o tropezarse. Elógielo cuando pueda hacerlo.
5. Asegure un palo de bambú a 5 cm. (2") del piso. Anime al niño a que salte sobre el palo para practicar.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 101

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Salta hacia atrás 6 veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Elija un área amplia para evitar que el niño se tropiece con los objetos. Sirva usted de modelo: empiece saltando hacia atrás una vez y aumente poco a poco.
2. Sostenga al niño por la cintura, ya sea de cara a él o por detrás y salte junto con él hasta que él adquiera suficiente confianza para saltar por sí solo.
3. En la playa, anime al niño a que salte hacia atrás en la arena hacia el agua. Empiece con la distancia de un salto y aumente poco a poco la distancia.
4. Hágalo practicar saltando a un lugar que usted nombre. Por ejemplo: "Salta a la caja de arena", "Salta a la silla". Elógielo por saltar bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 102

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Hace rebotar y coge una pelota grande.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño qué debe hacer haciendo rebotar la pelota usted misma.
2. Póngase a corta distancia del niño y arrójele la pelota haciéndola rebotar. Haga que él se la devuelve de la misma manera.
3. Póngase detrás del niño. Cójale las manos y ayúdelo a rebotar la pelota.
4. Haga que el niño deje caer la pelota y la coja con ambas manos cuando rebote.
5. Deje usted caer la pelota y haga que el niño la haga rebotar.
6. Sosténgale el codo y la muñeca al niño con sus 2 manos y, poco a poco, ayúdelo sólo de la muñeca. Haga rebotar la pelota moviéndole la mano de arriba a abajo y golpeando la pelota.
7. Déle indicaciones a medida que le va mostrando y va guiándolo físicamente a fin de que el niño use las indicaciones para ayudarse a hacer los movimientos a tiempo. Por ejemplo, dígale: "Golpea", "Coge".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 103

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Hace formas de plastilina uniendo de 2 a 3 partes.

QUE DEBE HACERSE:

1. Amasen usted y el niño 5 bolas de plastilina cada uno. Muéstrele cómo unir las bolas para formar un cuerpo de persona, un conejo, un gato, etc. Dígale que copie su modelo y déle indicaciones sobre dónde debe colocar las partes.
2. Amasen 5 "palos" más un rectángulo cada uno. Muéstrele al niño cómo pegar los "palos" para formar las patas y la cola de un animal o las patas de una silla, mesa, etc. Deje que se seque la plastilina y emplee los objetos como muebles de juguete para las formas de animales que han hecho.
3. Practique empleando masa de pan o de galletas para hacer personas y animales. Recompense al niño dejando que se coma lo que ha hecho.
4. Utilice pastillas de goma y haga que el niño los pegue con clara de huevo batida con azúcar para que practique haciendo figuras.
5. Utilice una mezcla de arena y agua para hacer figuras.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 104

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Corta curvas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recorte las esquinas de un cuadrado .
2. Recorte círculos. Sostenga usted el papel y déle vuelta a medida que el niño corta.
3. Recorte una "cola" (espiral) siguiendo líneas gruesas en el papel .
4. Dibuje figuras simples con curvas suaves .
5. Corte tiras curvas de papel .
6. Al principio use una línea gruesa como guía. Guíe físicamente al niño sosteniendo y volteando el papel a medida que corta. Disminuya gradualmente la ayuda dándole sólo indicaciones como: "Voltea" y "Corta en la línea" y finalmente haga que el niño corte en la línea solo. Elógielo si corta correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 105

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Atornilla objetos con rosca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Utilice frascos con tapas, tuercas y tornillos.
2. Sostenga usted la parte de abajo mientras el niño atornilla la tapa.
3. Coloque sus manos sobre las del niño y ayúdelo a hacer el movimiento para atornillar el objeto.
4. El niño quizás necesite sostener el envase entre las rodillas para tener mayor estabilidad. Dígale que sostenga el frasco cerca de la parte de arriba con la mano izquierda y que atornille la tapa con la derecha. Ponga una golosina o un juguete en el frasco para que el niño encuentre la sorpresa cuando lo abra.
5. Antes de empezar, cerciórese de que la tapa está colocada correctamente en las roscas de manera que el niño pueda terminar de atornillar la tapa.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 106

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Baja las escaleras alternando los pies.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño utilice el pasamano y se sostenga de la mano del adulto.
2. Amarre uno de los zapatos del niño con cinta roja y el otro con cinta azul. Coloque alternativamente lana roja y azul en los escalones como guía para el niño. Elógielo y quite la lana a medida que él adquiere destreza.
3. Muéstrele al niño cómo se baja sin poner ambos pies en el mismo escalón. Un ejemplo exagerado puede ayudarle a recordar que debe alternar los pies. Anímelo con indicaciones verbales a que se ayude. Elógielo por bajar bien las escaleras.
4. Para que el niño aprenda más fácilmente, empiece con una escalera de pocas gradas o colóquelo cerca del pie de la escalera.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 107

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Pedalea un triciclo y da vuelta a una esquina.

QUE DEBE HACERSE:

1. Coloque obstáculos en el camino del triciclo.
2. Haga que el niño la "persiga" en el triciclo, mientras usted se mueve en diferentes direcciones delante de él.
3. Al principio póngase detrás del niño y ayúdelo a dar vuelta con las manos guiando usted los manubrios. Poco a poco ayúdele menos a dar la vuelta hasta que el niño pueda hacerlo por sí solo.
4. Cuando el niño pueda pedalear bien hacia adelante anímelo a que dé vuelta a la izquierda, hacia la caja de arena u otro objeto. Ayúdele físicamente a voltear los manubrios y disminuya gradualmente la ayuda.
5. Deje libre un espacio suficientemente grande para que el triciclo dé un círculo completo. Amarre los manubrios a la barra en posición de dar la vuelta para que el niño practique andando en círculo.
6. Haga que el niño dé vueltas alrededor de un objeto como una caja de arena.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 108

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Salta en un pie 5 veces consecutivas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Al principio haga que el niño se apoye en el brazo de usted y salte con él por el cuarto. Elógielo.
2. Utilice una vara o palo como el mango de una escoba. Póngase enfrente del niño sosteniendo el mango de la escoba al nivel del pecho del niño y deje que lo sostenga con una mano y salte. Gradualmente suelte el mango y deje que él salte con el palo.
3. Juegue a "saltar piedras", brincando de un lugar a otro.
4. Colóquese a corta distancia (60 cm.) (2') delante del niño y haga que salte hacia usted. Cuando él pueda hacer esto, aumente poco a poco la distancia. Elógielo cuando lo haga.
5. Algunas veces el darle al niño algo que coger en cada mano, como bloques, le puede ayudar a mantener el equilibrio mientras salta.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 109

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Recorta un círculo de 5 cm. (2").

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje círculos en un papel con líneas negras gruesas. Use papeles de diferente grueso.
2. Empiece con una hoja de papel gruesa con un círculo de unos 10 cm. (4") de diámetro y círculos concéntricos hasta unos 5 cm. (2") de diámetro. Haga que el niño los recorte uno por uno empezando por el más grande, hasta que adquiera destreza y pueda cortar círculos más pequeños. Recompense al niño después de que corte cada círculo y anímelo a que corte uno más pequeño.
3. Anime al niño a que practique cortando círculos, permitiéndole que corte con tijeras de cocina (tajadas de queso en círculos para calentar sobre el pan, jamón para hacer diseños en el pan, etc.)
4. Al principio quizás necesite ayudarle a voltear el papel o darle indicaciones como: "Voltea". Disminuya gradualmente la ayuda y elógielo si corta correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Dibuja figuras simples que se pueden reconocer como una casa, un hombre, un árbol.

QUE DEBE HACERSE:

1. Dibuje usted una casa empleando formas simples (un cuadrado o rectángulo con un triángulo por techo) y pídale al niño que copie. Déle indicaciones verbales.
2. Anime al niño a que se siente y dibuje con lápices de color, crayolas, creyones, etc.
3. Ayúdele a medida que dibuja haciéndole preguntas si olvida partes importantes: "¿Tiene puerta una casa?", "¿Cuántas piernas tiene un hombre?", etc. Elogie al niño por sus esfuerzos. Sus dibujos no tienen que parecerse necesariamente a los de usted.
4. Haga que el niño cierre los ojos y que, utilizando una pluma negra, haga un "garabato" en el papel. Luego pídale que abra los ojos y que haga un dibujo empleando el "garabato" como cabeza, techo, una cuerda de jalar (tirar), títeres, etc.
5. Deje que el niño use diferentes materiales como creyones, pintura, tiza de color en papel obscuro, etc. Elógielo por dibujar bien.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 4 - 5 años

TITULO: Recorta y pega formas simples.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recorte figuras geométricas. Trace los contornos en un papel y pegue las figuras dentro de los contornos.
2. Recorte en revistas ilustraciones de objetos familiares. Trace los contornos de las figuras y péguelas dentro del contorno para hacer un álbum.
3. Recorte pedazos de papel de color y péguelos en otro pedazo de papel para hacer un diseño.
4. Recorte un círculo, un cuadrado y un triángulo en papel rojo y otros en papel azul. Dibuje contornos de estas figuras en los mismos colores y pegue el círculo rojo dentro del contorno rojo, el círculo azul dentro del contorno azul, etc.
5. Deje que el niño practique recortando figuras de libros donde las figuras ya estén perforadas.
6. Marque con creyones (crayolas) alrededor de figuras, en catálogos de juguetes o revistas haciendo un triángulo grueso, un círculo, formas curvas o cuadradas. Deje que el niño los recorte y los pegue en un álbum de recortes o en una hoja grande de papel periódico.

800

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 112

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Escribe en letra de imprenta mayúsculas grandes, aisladas en cualquier parte del papel.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño un modelo de la letra para que copie.
2. El niño puede coger la crayola (creyón) mientras usted le lleva la mano.
3. Dibuje usted una línea cada vez y haga que el niño haga lo mismo hasta que forme la letra.
4. Use un color diferente para cada línea y dígale al niño que copie la letra empleando el mismo color que usted.
5. Déle pizarra y tiza.
6. Anime al niño a que forme letras yendo de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
7. Déjelo practicar usando diferentes materiales como una caja de zapatos llena de arena y un palo para escribir en la arena o que imprima letras con el decorador de tortas sobre papel encerado. Cuando se sequen, el niño puede rasparlas y comérselas. Emplee agua común y corriente o agua teñida para "pintar" letras en la acera (banqueta) con una brocha grande.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 113

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado.

QUE DEBE HACERSE:

1. Juegue a "Seguir al Líder" sobre una tabla. Haga que el niño imite lo que usted hace.
2. Ayúdelo si es necesario pero disminuya gradualmente la ayuda.
3. Asegúrele al niño que usted lo cogerá si se va a caer o se tropieza, para animarlo a que trata de hacer movimientos por sí solo.
4. Deje que el niño finja ser un automóvil, un camión, un tren o una bicicleta que avanza hacia adelante, retrocede para "cargar", etc. Elógielo por hacerlo.
5. Déjelo que finja ser un animal mientras camina sobre una tabla (elefante, tigre, pájaro, etc.).

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 114

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Brinca.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece galopando o caminando con un pie y saltando con el otro.
2. Póngase detrás del niño y sosténgalo por debajo de los brazos. Empújele la pierna derecha hacia adelante con la de usted y empiece a decir "paso, salto, paso". Haga los movimientos lentamente. Luego haga lo mismo con el pie izquierdo. Continúe hasta que el niño pueda dar el paso y saltar, alternando los pies, siguiendo sus indicaciones.
3. Haga que el niño la observe mientras usted dice y hace: "Paso, salto, paso, salto", saltando lentamente para que el niño pueda observar cada movimiento.
4. Haga que el niño salte cogido de la mano de usted. Salte con él lentamente diciendo "paso, salto" a medida que avanzan. Elógielo cuando puede hacerlo.
5. Haga que el niño salte por sí solo dándole todavía las indicaciones de "paso, salto".

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 115

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se mece en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento.

QUE DEBE HACERSE:

1. El niño debe poder tocar el piso con los pies cuando esté sentado en el columpio.
2. Muéstrele cómo iniciar el movimiento de columpiarse. Elógielo cuando la imite.
3. Primero haga que el niño practique solamente manteniendo el movimiento. Déle un empujón para que empiece. Cuando el niño pueda impulsarse por sí solo, muéstrele cómo iniciar el movimiento empujándose con los pies.
4. Anime al niño a que emplee indicaciones verbales como "atrás" y "arriba" o "adelante" mientras se columpia.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dobla los dedos y se toca uno por uno con el pulgar.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuestre la actividad y pídale al niño que la imite.
2. Ayúdele al niño a que se toque cada dedo con el pulgar.
3. Haga que trate de recoger objetos pequeños con el pulgar y cada uno de los otros dedos. Permítale que se quede con los objetos si él los puede recoger.
4. Dibuje una cara en cada dedo. Anime al pulgar "cartero" a que entregue una carta a cada dedo.
5. Escriba números en la punta de cada dedo. Haga que el niño cuente o diga el número a medida que se toca cada uno con el pulgar. Elógielo cuando lo haga.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Puede copiar letras minúsculas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Proporciónele al niño un modelo para copiar.
2. Dibuje las letras con puntos para que el niño los una.
3. El niño puede trazar el contorno de letras recortadas o utilizar plantillas (patrones).
4. Coloque una marca de color que indique el punto de partida para formar la letra.
5. Practique empleando lápices grandes, creyones (crayolas), tiza, pintura; diferentes superficies como el piso, ventanas, pizarras, espejo, tableros de mesa; materiales lavables como témpera, espuma de jabón de color, crema de afeitar, etc.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 118

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Trepa escaleras de mano o la escalera de un tobogán (resbaladero) de 3 m. (10')
de altura.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño instrucciones para enseñarle a trepar.
2. Asegúrele que usted está detrás de él por si se resbala. Elógielo si trepa por sí solo.
3. Ponga una golosina en la parte alta de la escalera o del tobogán.
4. Al principio usted quizás necesite seguir al niño muy de cerca y deslizarse con él entre sus piernas.
5. Deje que el niño ponga ambos pies en cada grada y asegúrese de que él se coge firmemente de las barandillas. Al principio anímelo cada vez que suba un escalón.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 119

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Golpea un clavo con un martillo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use 2 martillos, uno para usted y otro para el niño y deje que la imite cuando usted martilla.
2. Muéstrele al niño cómo martillar. Ayúdelo guiándole la mano.
3. Al principio tenga los clavos a medio clavar y cerciórese de que él puede martillarlos bastante bien antes de hacerlo colocar los clavos desde un principio.
4. Deje bastante espacio entre clavos de manera que él no golpee otro clavo si no acierta.
5. Emplee madera blanda y clavos de cabeza grande.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Hace rebotar una pelota y la controla.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño qué debe hacer, haciendo rebotar la pelota usted misma.
2. Sosténgale el codo y la muñeca con ambas manos y luego, poco a poco, ayúdelo sólo de la muñeca. Haga rebotar la pelota moviéndole la mano de arriba a abajo y golpeando la pelota.
3. Deje caer la pelota al suelo y haga que el niño la haga rebotar.
4. Marque una X con tiza en el piso. Pídale al niño que haga rebotar la pelota encima de la X y que la coja.
5. Deje que el niño haga rebotar la pelota varias veces en una posición fija. Luego pídale que lo haga mientras camina hacia usted o hacia un objeto.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Colorea sin salirse de las líneas el 95% de las veces.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga que el niño coloree figuras geométricas primero, luego ilustraciones simples.
2. Emplee un libro de colorear con ilustraciones grandes y sencillas. Haga que el niño delinee la figura primero, luego la coloree. Elógielo cuando coloree dentro de las líneas de las figuras.
3. Delinee con goma el dibujo. Deje que se seque la goma y así tendrá el niño una pauta tangible que lo ayude a colorear dentro de las líneas.
4. Deje que el niño coloree dentro de una plantilla (patrón) de metal o haga plantillas de tapas de plástico o platos de cartón. A medida que adquiere más destreza, trate de hacerlo colorear dentro de una línea gruesa hecha con creyón (crayola). Disminuya la ayuda gradualmente y elógielo por lo que hace a cada paso.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 122

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Recorta figuras en revistas o catálogos sin desviarse más de 6 mm. (¼") del borde.

QUE DEBE HACERSE:

1. Recorte el objeto del resto de la página para que sea más fácil de manipular.
2. Haga que el niño elija en la revista o catálogo el objeto que él desea recortar.
3. Al principio haga que recorte en revistas con páginas gruesas.
4. Al comienzo delinee la figura con líneas gruesas hechas con creyón (crayola). Reduzca el tamaño de la línea, luego haga que el niño la delinee con crayola antes de recortar. A medida que él mejora disminuya gradualmente la ayuda. Elógielo cuando recorta correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 123

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Usa un sacapuntas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño dónde se inserta el lápiz. Coloque sus manos sobre las de él y guíelo a través de la operación.
2. Emplee un lápiz grueso al principio.
3. Dígale al niño que de vez en cuando saque el lápiz para ver si ya está bien afilado.
4. Cuente el número aproximado de vueltas que hay que dar en su sacapuntas. Haga que el niño cuente hasta ese número mientras le da vueltas a la manija a fin de que él no taje todo el lápiz. Elógielo cuando sepa sacarle la punta al lápiz.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 124

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Copia dibujos complejos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Pídale al niño que observe cuidadosamente el dibujo.
2. Déle indicaciones verbales mientras él trata de copiar.
3. Haga que el niño imite línea por línea a medida que usted dibuja. Haga que él imite su dibujo de 2 en 2 líneas. Poco a poco progrese hasta que el niño copie el dibujo completo.
4. Deje que él practique empleando papel de calcar y trace sobre dibujos lineales complejos.
5. Tenga un modelo que él pueda observar. Use usted su dedo o haga que el niño use el suyo para trazar la línea que él va a hacer, primero en el modelo y luego en el papel antes de copiar la línea con el lápiz. Elógielo cuando haga un buen dibujo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 125

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Arranca figuras simples de un papel.

QUE DEBE HACERSE:

1. Muéstrele al niño cómo debe arrancar una figura. Emplee figuras simples como una pelota, un corazón, una hoja, etc., hasta llegar a una muñeca o un animal. Elógielo por sus esfuerzos.
2. Al comienzo, haga un contorno en el papel o haga que el niño trace alrededor de la figura que se va a arrancar. A medida que él adquiere destreza arrancando papel con cierta ayuda, haga que trate de hacerlo sin ésta.
3. Pegue con cinta adhesiva o engrape el contorno de una figura en un pedazo de papel. Haga que el niño rasgue el papel alrededor de ésta.
4. Al principio use un tazón, una taza, un plato de plástico o un patrón (plantilla) de metal sostenido sobre la mesa. Haga que el niño rasgue el papel alrededor del objeto. Después use modelos de cartón o dibujos para que el niño rasgue el papel alrededor de ellos. Elógielo por el éxito que tenga en cada paso.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuéstrele la actividad. Haga un paso a la vez para que el niño copie.
2. Dibuje líneas en el cuadrado para ayudarle al niño a doblarlo diagonalmente.
3. Al principio haga que el niño doble nuevamente el papel y que doble otro papel sobre el primero.
4. Para ayudarlo, marque la esquina interior del papel hacia la cual el niño va a doblar y marque la esquina exterior diagonalmente opuesta con el mismo color.
5. Déle indicaciones como: "Asegúrate de que las esquinas estén juntas". Poco a poco disminuya la ayuda y elógielo si dobla correctamente.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Coge con una mano una pelota suave o una bolsa de semillas que se le tira.

QUE DEBE HACERSE:

1. Déle al niño un objeto para que sujete en la mano que menos usa. Póngase a 90 cm. (3') de distancia del niño y arrójele una pelota suave o una bolsa de semillas para que la coja con la mano que usa más. Elógielo cuando lo haga. Muévase más lejos del niño a medida que adquiere destreza.
2. Emplee un objeto que tenga varias partes para asir como una almohada suave, una muñeca de trapo, una esponja o un trapo con un nudo.
3. Haga que el niño se ponga la mano que menos usa dentro del bolsillo o a la espalda y haga que se ponga en un rincón del cuarto o contra la pared para que le sea más fácil coger el objeto. Elógielo por su esfuerzo.
4. Deje que el niño practique, arrojando la pelota contra la pared o contra una malla y cogiéndola con una mano.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Puede saltar la cuerda por sí solo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Empiece haciendo que el niño se pase la cuerda sobre la cabeza y la detenga delante de los pies. Luego haga que salte sobre ella. Continúe hasta que pueda realizar ambas acciones en un movimiento continuo.
2. Déle indicaciones verbales como: "Dale vuelta a la cuerda, salta".
3. Haga que 2 personas le den vuelta (baten, echen) a la cuerda mientras el niño salta.
4. Al principio el niño debe tener una cuerda gruesa y algo pesada para que pueda darle la vuelta sobre la cabeza con facilidad. Si usa una cuerda más ligera puede hacerle nudos en el centro para que no se enrede.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Golpea una pelota con un bate o palo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Haga rodar una pelota grande por el suelo. El niño puede golpearla hacia usted con un bate o palo.
2. Use una pelota de plástico delgado con agujeros y un bate de plástico.
3. Use una raqueta vieja si el niño necesita un área más amplia para golpear la pelota.
4. Póngase junto al niño, coloque sus brazos alrededor de él y sus manos sobre las de él sosteniendo el bate. Ayúdele a moverlo en el momento debido.
5. Déle indicaciones como "ahora", "dale", etc. en el momento en que debe mover el bate.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 130

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Recoge un objeto del suelo mientras corre.

QUE DEBE HACERSE:

1. Organice carreras cuyo objetivo sea correr para recoger un objeto y regresar al punto de partida.
2. Al comenzar, se puede colocar el objeto en un lugar a la altura del niño y bajarlo gradualmente hasta el suelo.
3. Haga usted la actividad para que el niño la vea y use al principio objetos con manijas fáciles de recoger.
4. Al principio, puede dejar que el niño corra y sólo toque un punto determinado del objeto. Luego haga que otra persona le dé el objeto y finalmente el niño debe recogerlo sin ayuda. Batutas de madera, pelotas, bolsas de semillas son algunos objetos que pueden utilizarse.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 131

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Patina hacia adelante 3 m. (10').

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al niño por debajo de los brazos o cójale la mano. Elimine gradualmente la ayuda.
2. Si se cae, muéstrele cómo ponerse de pie arrodillándose en el césped o en el hielo o impulsándose hacia arriba cogido de una cerca, un árbol, etc.
3. Al principio, permítale al niño patinar en un lugar que no sea muy resbaloso.
4. Camine al lado del niño sosteniendo un mango de escoba o una barra para que él pueda mantener el equilibrio por 2 o más movimientos alternados de los pies.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Monta en bicicleta.

QUE DEBE HACERSE:

1. Use en la bicicleta ruedas para entrenamiento.
2. Sostenga al niño cogiendo usted los manubrios y el asiento y corra a su lado. Disminuya gradualmente la ayuda.
3. Sostenga el asiento por detrás, sólo lo suficiente para evitar que pierda el equilibrio.
4. Haga que el niño arranque en una ligera pendiente para que pueda tomar impulso.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se resbala en un trineo.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuéstrele la actividad al niño, haciéndola usted misma.
2. Deje que el niño se tienda en el trineo mientras usted lo jala (tira) por el suelo plano. Luego jale (tire) al niño por una pequeña pendiente. Después déjelo deslizarse por una colina pequeña, empezando a la mitad y luego empezando cada vez más cerca de la cumbre.
3. Resbale colina abajo en el trineo, con el niño encima de usted. Repita esto y permítale que dirija el trineo. Finalmente déjelo resbalarse sin ayuda, dándole sólo un empujón para que arranque.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Camina o juega en una piscina con el agua hasta la cintura.

QUE DEBE HACERSE:

1. Deje que el niño se adapte a la temperatura del agua muy gradualmente haciendo que se salpique antes de meterse. Si esto no es posible, cerciórese de que el agua esté a una temperatura parecida a la del cuerpo.
2. Cuando el niño esté de pie en el agua, haga que se sostenga del borde de la piscina para que se acostumbre a la sensación de flotar.
3. Deje que salte cogido del borde.
4. Métase usted al agua con el niño y deje que la coja de la mano mientras caminan.
5. A medida que el niño aprenda a caminar por sí solo en el agua, juegue con él a "La Pega" o a la pelota.
6. Haga que el niño meta la cara en el agua momentáneamente. En la playa él puede reclinarse con el cuerpo en el agua y sólo la cabeza y el cuello afuera.
7. Use un salvavidas para mayor seguridad del niño mientras él juega.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Conduce una patineta (patín del diablo), empujándose con un pie.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuéstrele la actividad.
2. Ponga al niño en la patineta y guíele el pie si es necesario.
3. Coloque la patineta en una ligera pendiente.

812

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Salta y gira sobre un pie.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuéstrele la actividad.
2. Sostenga al niño por debajo de los brazos y haga el movimiento con él.
3. Juegue a "Mundo" ("La Pata Coja", "La Pata de Gallina", "Aeroplano").
4. Póngase de pie detrás del niño y pídale que salte en un pie y que de un salto, se vuelva a mirarla a usted.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Escribe su nombre con letra de imprenta en papel escolar usando las líneas.

QUE DEBE HACERSE:

1. Enséñele al niño a usar las líneas como guía.
2. Escriba con letra de imprenta el nombre del niño en las líneas y haga que lo calque.
3. Emplee un modelo y haga que el niño lo copie.
4. Dirija los movimientos del niño con indicaciones verbales. Elógielo.
5. Divida la página con líneas horizontales a 5 cm. (2") una de otra.
6. Dibuje las letras con puntos, entre las líneas, para que el niño los conecte.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 138

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Salta de una altura de 30 cm. (12") y cae en la punta de los pies.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuéstrele la actividad al niño. Explíquele y muéstrele cómo debe caer en la punta de los pies y haga que la imite.
2. Use indicaciones verbales como: "Dobla las rodillas, cae en la punta de los pies".
3. Póngase de pie enfrente del niño. Tómele las manos y ayúdele a saltar.
4. Deje que el niño salte al entrar al agua en la piscina o en la playa.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

DESARROLLO MOTRIZ 139

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se mantiene en un pie, sin apoyo, con los ojos cerrados por 10 segundos.

QUE DEBE HACERSE:

1. Demuéstrele la actividad al niño.
2. Cuente en voz alta hasta 10.
3. Sosténgalo de la mano, el dedo o la ropa para ayudarlo a mantener el equilibrio. Disminuya la ayuda gradualmente.
4. Al principio, deje que el niño toque el suelo con los dedos del otro pie para que tenga cierto apoyo.

PortageGuide

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12

EDAD: 5 - 6 años

TITULO: Se cuelga durante 10 segundos de una barra horizontal.

QUE DEBE HACERSE:

1. Sostenga al niño por la cintura mientras se cuelga de la barra. Disminuya gradualmente el apoyo.
2. Use una barra que esté suficientemente baja para que él quede suspendido sólo a unos centímetros del suelo.
3. Deje que el niño suba la escalera lateral del juego de barras. Anímelo a que suba un peldaño y se cuelgue brevemente de los brazos dejando los pies al aire encima del peldaño de la escalera. Aumente gradualmente el tiempo durante el cual se sostiene suspendido.

©1978 Cooperative Educational Service Agency 12